

掌机迷
POCKET GAMER
零售价 7.80元
2006年17期 Vol.63
特别定价
超值合订
《最终幻想3》
攻略本
五大专题特报
最终幻想5总力报道
俄罗斯方块机密档案
海选掌机自制游戏
新一代烧录设备兼容性大比拼
NDS机密问题
独家大透析
新作攻略大公开
新牧场物语
SD高达G世纪P
最终幻想/赏金猎犬
ISSN 1672-8866
17>
9 771672 886049



《口袋迷》第五辑
现全面接受邮购
POKéMON FAN 5
超值赠品 1 口袋迷冰晶水球
电兔总动员
快乐皮卡丘
口袋迷独家赠送"冰晶水球"，让皮卡丘与电兔在炎炎夏日中时刻与你快乐相伴！
超值赠品 2 口袋妖怪酷纸帖
特别收录最新口袋妖怪四款，同时兼有热门妖怪，把自己最喜欢的小精灵帖到属于自己的天地中吧！
超值赠品 3 口袋迷光盘
4 超值大抽奖
送出50件
两款大热门文化衫加入抽奖活动，这可是真正口袋迷的标准装备喔！人手一件的极珍品！
超值定价 18元
全国火热上市中!!
邮购请注明"口袋迷5" 邮购地址：北京东区外安邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取

沉寂了16年的咆哮

手掌方寸实现最终幻想

其实在游戏发售之前，笔者还真的有些担心，这样一款诞生于十六年前的复刻版游戏，是不是真的能够打动现今掌机玩家的心，是不是真的会有足够的销量来回报S·E这样大手笔的投入。直到离《FF3DS》发售还有近一个月的时间里，我才终于得到了答案，日本国内几十万的玩家争先恐后的在店前对游戏进行预约,人气之高甚至已经可以比拼系列最新作的发售。国内玩家虽然无法享受那种等候与店前排队乐趣，但是在离游戏发售还有一周时间，国内数个掌机论坛便惊暴出ROM已经被放出的消息，一时间许多掌机相关网站几近瘫痪状态。无数的玩家在电脑前翘首企盼希望可以第一时间体验到这款“神”一样的作品。虽然不大光彩，但却也是国情，至少从一个侧面反应出国内玩家对游戏的期待程度。到底这款游戏拥有怎样的魅力，才能将如此多玩家的眼光汇聚到一处呢？

一款不得不成功的伟大作品

就画面而言，这次的《FF3DS》绝对可以用满意来形容。虽然还无法比拟PS平台上的几款系列正统系列。但作为移植作品，尤其是对于那些曾经体验过FC版本作的玩家来说，游戏的每一处细微的改变都会引起他们足够的注意和惊喜。再加上游戏本身较FC版在外在表现上就已经有了质的提高，当年的FANS们又怎么可能对其不满意呢？游戏在画面与音效的风格上与原作十分接近，当玩家再次听到那熟悉的BGM时，又可以回忆起数年前自己的游戏经历。多年前的老游戏在当今的主流平台上进行强化移植，这本身就是一个相当冒险的行为。在业界中曾经出现过的相似例子也不是很多，毕竟这样的投资风险很大，没有人能够确保自己可以准确的摸清楚销售对象的喜好，一旦失败铁定是血本无归。所以敢于做这种尝试也多是那些人气相当高的作品。《FF3DS》的另类就在于它移植给了一个掌机平台，虽然如今的日本市场，DS/DSL可以说是出尽了风头，不仅把其它所有掌机家用机平台都“骑”在身下，还大大的扩展了游戏玩家的年龄层。虽然现在来看S·E当初的选择是相当正确的，但是就S·E以往在掌机平台上《FF》系列移植作的销量看，并没有太过喜人的表现，但是这一次却能够一改常规，任务完成的如此完美，却依然还是游戏本身“奢华”的画面表现起了关键性的作用。

相信无论是日本还是国内，都肯定有相当部分追捧本作的玩家是没有接触过FC版的原作的，但是游戏本身绚丽的3D画面以及片头高质量的CG动画却着实的吸引了不少人的目光。而实际上真正了解本作的玩家却明白游戏的魅力是在于它系统的可玩性上。S·E成功的抓住许多LU的消费心理，使这次的《FF3DS》取得了完美的胜利，这也不得不说是厂商一次销售策略的大成功。



无论之前是否接触过本作，笔者与《PG》编辑部的众位小编都强烈推荐您可以去尝试一下本作，《FF3DS》绝对是目前为止掌机上最优秀的RPG之一。而本期攻略特辑就是《PG》送给所有喜爱《FF》系列的掌机玩家最好的礼物。这本攻略特辑耗费了小编们大量的时间与心血，希望能够给予游戏冒险中的您最及时的向导与帮助！

——岚枫

FINAL FANTASY III



将炽热的感情归于轻灵的思绪
让游戏的梦幻迈向金色的秋天

展现多彩的世界

【秋季号】

第一特辑·中国游戏的四维空间组曲
回顾国人接触游戏的历史，解说中国游戏商业的波澜起伏

第二特辑·校园游戏入学指南
在学子走进学府的季节里，为您讲述游戏中的校园故事

第三特辑·网络游戏“五道关”
平静审视“中国游戏产业的先锋”，剖析中国网游玩家的心态

Girl Game 特辑·美少女游戏进化论

焦点软件批评
北欧战神传2、异度传说3、女神异闻录3、
战国 BASARA2、SD高达G世纪P等

游戏史料馆·召唤之夜——具有深邃传承的童话
游戏伟人·尽人皆知的“马里奥之父”

九月中旬全国上市

邮购请注明“游戏批评 秋季版” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



封面主题 / 极魔界村

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：7.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录 CONTENTS

超特辑

特别策划

新作速报

软硬派

Vol.63 2006/17

劲作社区

极上攻略

别致专栏

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活


FINAL FANTASY V®
ADVANCE®
ファイナルファンタジーV アドバンス
2006年10月12日発売予定
希望小売価格:4,800円(税込5,040円)



1992年12月6日在SFC平台上发售的《最终幻想5》是原SQUARE公司在该平台上发售的第二款作品。相比大受好评的前作，游戏在系统方面做了大副改良，优秀的转职系统成为彰显系列多职业魅力的典范作品。在游戏的主题以及情节渲染上也达到了相当的高度。幸运的是这款优秀的作品将于14年后的今天降临到GBA平台，掌机玩家可以再次一睹本作的魅力。



目前在日本最具代表性的RPG游戏最终幻想系列便携机移植计划始动！其中之一的最终幻想五发售日期终于决定！

GBA	SQUARE ENIX	2006.10.12
	RPG	1人/5040日元
最终幻想5		容量未定

最终幻想系列中大受好评的最终幻想五，以画面出众、系统战略性强的本作一直被玩家喜爱。自从1992年超任版上市，曾经掀起了一阵FF热潮，席卷了整个业界。而时隔多年，这部经典作品依然没有褪色，当传出移植GBA的消息以后，相信那些即将淡漠的GBA玩家会跳出来喝彩。另一方面，本作并非是简单的复刻，而是增加了大量新要素，就算是已经非常熟悉超任版的玩家，也会感受到一种新鲜感。

FF Finest FANTASY For ADVANCE

终于揭开了神秘的面纱 GBA移植计划最终章！

完全移植＋创新，FF5即将复苏！

“移植度要达到120%”！因为这个理念，本作中增添了大量的新要素，比如新职业和新迷宫等。超任版中的文字问题也将解决，在本作中可以自由选择文字的种类（部分汉字或纯平假名）。在游戏本篇以外的部分细节也做了很大的调整，让玩家可以更轻松地进行游戏。本作虽然是复刻作品，但厂商依然非常认真地制作，也许为的就是让新时代的新玩家能享受到当年最终幻想作品，能够体会到整个系列作品的深意。



使用多彩的能力

↑本作中各职业都会有自己的特点，随着战斗中打败敌人来提升自己的等级，主人公们也会修得各种各样的特技和魔法。使用这些熟悉的魔法和技能来重温一下昔日的乐趣吧！

贴心的语言设定

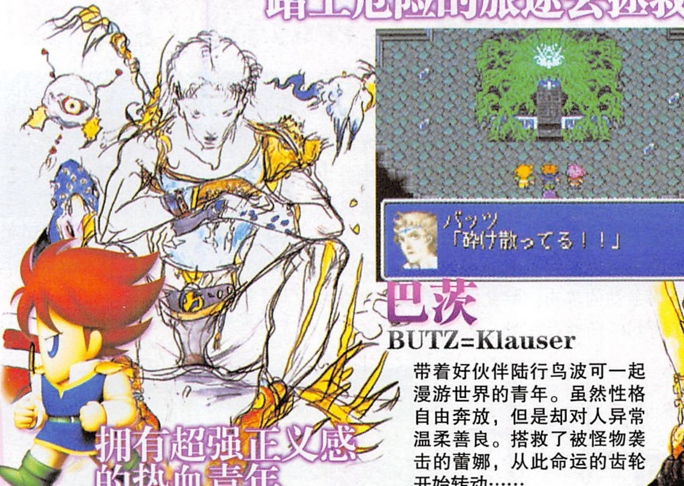


↑在本作中，对话栏中的文字被整理的非常干净，让玩家可以一目了然。并且，因为比超任版加入了更多的汉字表示。所以，对于国内没学过日语的玩家来说也是一件好事。

可自由控制文字

←在游戏的控制面板中可以手动选择是否显示汉字。这项设定是主要针对那些对汉字敏感的日本儿童。（在日本只有从中学才开始真正学习高级汉字）

继承神秘水晶意志的四名勇敢战士
踏上危险的旅途去拯救世界末日！



←从神秘水晶中获得了情报和力量的巴茨，为了拯救世界而踏上了危险的旅程。

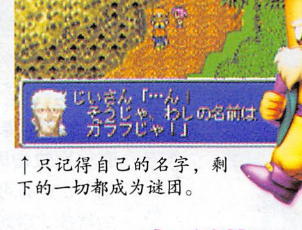
拥有超强正义感的热血青年

巴茨
BUTZ=Klauser

带着好伙伴陆行鸟波可一起漫游世界的青年。虽然性格自由奔放，但是却对人异常温柔善良。搭救了被怪物袭击的蕾娜，从此命运的齿轮开始转动……

加拉夫 GALUF=Doe

倒在坠落到地上的陨石边的老人，因为陨石的冲击失去了记忆。但似乎是一名优秀的战士，现在的剑法也没有任何衰退，冷静沉着有时也会大胆行动。



↑只记得自己的名字，剩下的一切都成为谜团。

一脸沧桑并失去了记忆的老战士

拥有着纯洁之心的美貌公主

蕾娜
RENNA=Charlotte=Tycoon

守护风之水晶泰古恩城的公主，从小热爱大自然，保护一切弱小的温柔女性。不但对人温柔，对小动物也很有爱心，养着可以飞上高空的飞龙贝特。

珐利斯
FARIS=Scherwiz

以泰古恩城周围的洞穴为据点，虽然还很年轻却是海盗团的首领。有一点脾气暴躁办事粗鲁，但却非常在乎自己的同伴，是个很讲义气的人。

虽然性格鲁莽但人情味十足！





→因担心父亲，决定单独前往水晶神殿。



←在珐利斯的号令下开始了冒险的旅程！

为了拯救世界而赐予你们新的力量！

本作将继承FF3中大受好评的转职系统。各个职业都有自己独特的技能。也有个别技能可以互相装备，比如说可以使用魔法的战士，可以装备长剑的魔法等等，根据自己的喜好进行无限的组合。本作中还特别追加了新的职业：剑斗士和炮击士。剑斗士让人很容易联想到古代的战士，非常善于使用长剑，剑法种类丰富多彩，也是整个游戏中剑术最强的职业；炮击士则拥有强力的远程攻击能力，由于在战斗中可以使用物品进行攻击，所以比起其它普通职业来说，拥有更强劲的攻击。除此之外更令人兴奋的是，除了这两个职业外还有新的职业存在呦！



↑将各个职业练到最终级！这也将是本作中最大的乐趣！努力吧，FF迷们！

剑斗士



←剑斗士让人联想到古代的战士，使用假面具将整个脸部覆盖。



↑除了名技“千切”和“后列切”之外还能学到各种各样的特技。也许会有令人期待的新特技！

练成最终剑技是战士们的誓愿！

剑术的专家级。特技种类丰富适用，拥有一次攻击即可攻击敌人全体的特技“千切”，还有可以和前列攻击具有一样攻击力的特技“后列切”。可以说剑斗士是整个游戏中剑术最强的职业。

主要使用大炮攻击敌人，可以使用弹药与其它的物品调和成新的武器，消费弹药向敌人攻击是本职业的特性。因为特点是攻击远程单位，所以，打击敌方后列部队才能真正体现出他的威力。

↓由于在战斗中可以使用物品进行攻击，因此可以发动出比其他普通职业更为强劲的攻击。

炮击士的强项是进行后列攻击！





←因为炮击士的模样很像海盗，也许这个职业更合适玞利斯！

炮击士

最终幻想六预计将在今年冬天发售！



ファイナルファンタジーVI アドバンス

GBA	SQUARE ENIX	2006年冬季
	RPG	人数未定/价格未定
最终幻想六		容量未定

在94年发售的超级任天堂版最终幻想六。它那美丽的画面、经典的游戏系统以及有趣的剧情，这些都已经远远超越了玩家的想象。并且，超常发挥了超任的最大机能。只要能加入同伴的人物都可以称之为主人公，通过用不同的角度来描写了每一个角色，并讲述了他们的故事。这些都是最终幻想六能够在RPG领域成为佼佼者的因素。而这次，最终幻想六要移植GBA的消息传出以后，亿万FF迷必将热血沸腾。并且相信所有玩家都会期待100%的移植度和令人兴奋的新要素。就让我们拭目以待吧！

这次最终幻想六的移植将成为整个移植计划的最终作！
它完全可以说是最终幻想系列中游戏系统比较成熟的作品。
本作将在今年的冬季进行全面发售。各位FF迷们，不要再犹豫了！




幻想曲在手掌中的延续

——回顾《最终幻想5》浪漫悲凉的世界

当再次听到那首名为《My home sweet home》（はるかなる故乡）的曲子，总会为其悠扬婉转的旋律所打动，似乎眼前再次浮现起那个熟悉的场景；似乎又回到了那个充满乡村气息飘着泥土香气的小镇——也就是我们的主人公巴茨（バッツ）的故乡リックスの村。不同的人在体验过《最终幻想5》（以下简称为《FF5》）这款作品之后所收获的内容都不大相同的，但就笔者认为这首曲子想表达的内容实在是太多了，也只有在理解这款游戏之后才能够更加清晰透彻的感悟到。虽然《FF》系列发展至今，5代并没有获得鼎盛的人气而成为大多数玩家所津津乐道的一款《FF》作品，但是她同样以其另类别样的方式带给许多玩家无限美好的回忆。就在今天玩家还都享受在超强移植作《FF3DS》所带来震撼的同时，在GBA版的《FF5A》发售之前让我们一起再回顾下这款伴随着众多老玩家风雨岁月的经典作品。

文、责/岚枫

彰显《FF》多职业魅力的代表作品

自从《FF》系列登陆机能更加强大的SFC平台，厂商就开始注重游戏在剧情以及人物个性上的渲染上。即使像这次相隔16年之久的强化移植作《FF3DS》也在游戏的前期加入了每名主人公的身份和来历，这也侧面说明了在如今《FF》系列的世界中“人”与“角色”的重要性。在《FF4》中厂商有意的增加了游戏情节上的戏剧色彩，在人物对白、人物关系以及感情上面下了很大的手笔去渲染，这也是《FF》系列真正向电影化叙事迈开的第一步，但是相比《FF3》无限魅力的多职业转职系统，4代的游戏系统以及可研究的打法显然要单薄了许多，虽然战斗中加入了具有历史意义的ATB系统，但依然无法满足那些对3代痴迷已久的玩家。而实际上，能够让玩家真正体验到《FF》职业魅力的也就只有3代与5代这两款作品而已，在系统方面，它们的确有着许多相似的地方。当然，1992年在SFC平台发售的《FF5》在诸多方面都要比2年前FC版的系列第三作成熟得多。这两款真正彰显《FF》系列多职业魅力的正统系列作品到5代也成为了系列的绝唱,为了迎合更多LU的口味，使更多的玩家能加入到《FF》的幻想世界中，在后面的系列作品中我们没有再看到过类似风格作品的出现。在系列最新作《FF12》中，职业分化甚至已经被弱化到系列最低。这也从另一角度说明了如今主流玩家与十几年前同龄人之间喜好上的差异。当然这些都不足以让我否定这款优秀的作品，相反，《FF5》在剧情细节的描写以及人物个性的刻画上也达到了当时业界相当的高度。



↑在PS平台上复刻的《FF5》也同样获得了巨大的成功,人物造型的CG化还原了天野大师的画风。

《FF》系列“死”人最多的一款作品

熟悉《FF》系列的玩家只要一提到5代马上就会半开玩笑的随上一句“不就是死人最多的那一作吗？”没错，在《FF5》中许多重要的NPC或是控制角色都在剧情中以各种各样理由而离开了人世，上一代守护水晶的四位晓之战士甚至没有一名能够幸免遇难。虽然在一些不喜欢《FF5》的玩家眼中，这样做作的剧情表达方式显得太假，但如果能够结合本作所表达的主题来看，却能够从另一方面欣赏到本作中凄惨悲凉的美感。在《FF5》中，故事主要想表达给玩家的一种人与人之间、人与动物之间以及人与大自然之间的感情以及互相依赖的关系，亲情、信任、牺牲这样的感情非常多的表现在每一位主要或是次要的角色上，为了能够使别人替自己完成那必须完成的使命，即使牺牲自己最宝贵的生命也没有丝毫的怨言。游戏中以几乎有些极端的方式不断的向玩家表达着这种思想，也进而引发玩家在现实世界中许多社会现象的联想，就笔者来看本作的“死人手法”并不像很多人口中描述的是一种很酸的表现方法，相反却能够带给人很大精神上的震撼，当一直像父亲一样保护在巴茨、蕾娜（**レナ**）和珐利斯（**ファリス**）身边的加拉夫（**ガルフ**）为了救出自己被困的孙女古露露（**クルル**）而以超越极限的身体打败**エクスデス**并黯然死去后，许多玩家都会留下伤心难过的眼泪。回忆起之前与这位失忆的大叔（爷爷）之间所发生的点滴往事，甚至真有一种现实中失去亲人的那种难过心情。这当然也要归功于厂商超乎想象的画面表现能力，在当时有限的机能上，以三头身点阵小人的形象却可以表现出各种各样的丰富的动作以及表情，这也是本作较前作在画面方面进化最大的一个方面。



↑珐利斯作为游戏的主角之一，她刚毅中潜藏的温柔一面，给玩家留下了极为深刻的印象。

■附录：

四位晓之战士的“死亡记录”

萨沙（ゼザ）：异世界萨格多城（サーゲイト城）的国王。在与巴茨一行人闯入バリアの塔的战斗中，兵分两路只身前往地下室，虽然巴茨等人战胜了自己的对手，但是却无法阻止即将爆炸的地下室。为了打开结界萨沙不惜以牺牲自己的性命为代价。眼看着自己昔日的战友身处危险，加拉夫已经失去了理智疯狂的想到下面去救他，最终还是被巴茨将其打晕强行拖到飞龙上带走。当加拉夫再次清醒过来后还在战友牺牲的地方等待了许久迟迟不肯离去，期盼发生奇迹可以见到生还的萨沙……

加拉夫（ガルフ）：异世界帕帝城的国王，因为某些原因而暂时失去了记忆，并且与巴茨、蕾娜等人相识。在长老的木中为了保护自己的孙女古露露与エクスデス展开了殊死的战斗，在战斗的过程中加拉夫爆发出了惊人的潜在力量，最终使エクスデス逃掉，但是他也因为过度透支而离开了众人。

克尔干（ケルがー）：同样是晓之战士的成员之一，在巴茨等人被围困在エクスデス城时，卧病不起的他受到已故的加拉夫灵魂的嘱托，用尽自己最后的生命力将力量传送到古露露那里，破除了エクスデス城内的幻像，但是他自己也因此而永远的离开了人世。

杜尔根（ドルガン）：《FF5》中主人公巴茨的父亲，也是晓之战士的一员，因为留在了下面的世界而生下了巴茨，在故事发生的3年前不幸因病去世。

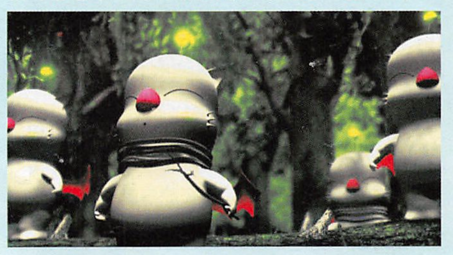
巧夺天工的人物细节刻画



承接前面的话题，《FF5》中画面的细致刻画对于表现人物性格上起到决定性的作用，虽然当时的机能有限，每个人物只有几种非常简单的动作与表情，但在适当的情节与背景音乐的衬托下却能够起到非常好的效果。游戏从开篇起就开始大量运用这样的手法，在陨石边上巴茨与蕾娜第一次遇到加拉夫时，那阵傻笑瞬间就把这个略带孩子气的老者的性格表现出来；而之后蕾娜即将与自己的救命恩人巴茨相分别时，那“一步三回头”的特写，也间接表现出这位公主性情上的善良和软弱；但是在后来为了给自己心爱的飞龙解毒却能够勇敢的只身一人徒步走过毒草密布的草丛，稍显矛盾的性格表现使蕾娜的个性一下成熟饱满了起来；而与她性格正好相反的姐姐珐利斯却拥有着男人一般的个性与作风，在巴茨等人第一次偷取海盗船失败时，她毫不留情的就将三个人捆绑到船的甲板下面，而当她意识到蕾娜是自己的妹妹时才感觉到自己的命运将因此而发生改变,毅然的抛弃掉过去的自己，离开那些仰慕她的海盗喽罗们，死心塌地的为了自己的使命而战斗。巴茨与加拉夫因为误闯入她的卧室而见到那个睡美人的她，第一次表现出了珐利斯作为女性魅力的一面，而在船墓地里大家围坐在火炉前唯独她不肯脱下衣服烘烤时，才真正暴露了她女性的身份以及少女羞涩的一面。在后面的故事中珐利斯一直扮演着一个大姐姐这样一个非常让人信任的形象，但是在美丽外表与刚毅性格的背后同样蕴藏着少女特有的柔情与调皮。这些细节上的描写以一种非常自然的方式向大家表现出角色的个性，使玩家很自然的就融入到游戏的故事中去，为游戏中角色的悲欢离合所触动。很多人批评《FF5》的故事并不感人，那只能说这些人根本没有仔细的去品位这款细腻的作品……

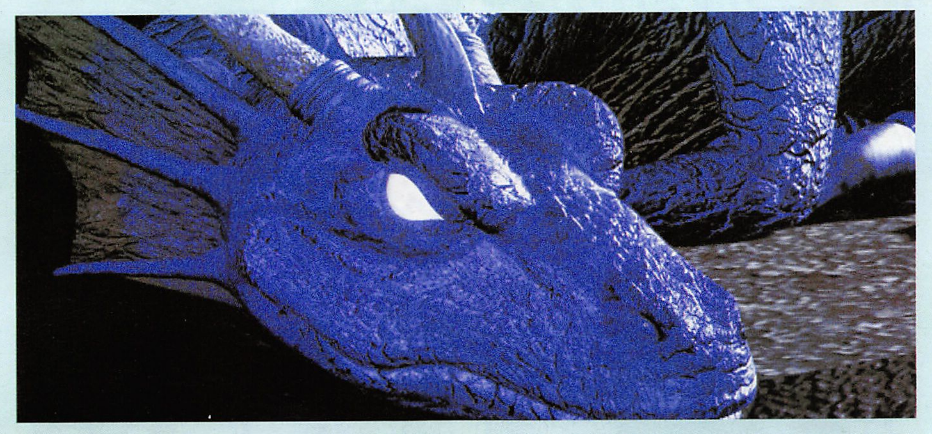
第二“主角”的动物们

在《FF5》的世界中，动物也是占据了相当重要的地位。纵贯整个《FF》系列，能够将如此多的笔墨用在动物身上是绝无仅有的。游戏的LOGO以飞龙作为标题也直接说明了动物在本作非同寻常的地位。游戏主人公巴茨从冒险的开始就与自己最亲密的朋友陆行鸟波克一起生活，正



是因为有了波克的帮助巴茨才能到世界各地去进行冒险旅行。即使当巴茨与蕾娜等人邂逅后，他不得不与自己最好的朋友分别，但是在关键时刻帮助自己的仍然是波克。虽然人类与动物语言不通,SFC平台的画面表现能力也十分的有限，但陆行鸟与巴茨之间的感情还是给玩家留下了深刻的印象；相比之下，海盗公主珐利斯的海上航行动力,也是最好的伙伴海龙则没有陆行鸟那样的好运。在游戏初期就因为海啸而与自己的主任失散,虽然侥幸的存活了下来，但是却用尽自己最后的力量将主人公一行人送到海岸上。当珐利斯看到那个曾经为自己出生入死的海龙伴随着悲鸣慢慢的沉没到水底时，动物与人之间那种彼此知心的感情再次强烈的灌输到玩家的心中；同样作为女





主角蕾娜最好的朋友飞龙，也就是LOGO上的当红明星，更是一次次帮助主角一行人突破险阻，蕾娜与飞龙之间的若干琐事不仅表现出了飞龙在游戏中的重要地位，也侧面的影射出蕾娜的细腻感情。厂商之所以要如此的注重人类与动物之间的交流，与游戏健康向上的主题自然分不开关系，游戏虽然讲述的是一个俗到家的英雄拯救世界的故事，但是在这之间却夹杂着现实社会中很多的东西，爱护动物与大自然就是其中一个非常重要的内容。

期盼

对于许多年龄偏小的掌机玩家，实在是很难接触到这款曾经流行于16年前的RPG巨作，粗糙的画面与早已过气的主机也使许多玩家丧失了再次去尝试的理由。在S·E重返老任怀抱的今天，我们才有幸再次在任天堂的主机上享受这款作品的洗礼。抛去浮躁的心绪仔细的去回味，你会发现《FF5》中所独有的美感。职业系统与剧情完美的结合使本作成为《FF》系列最耐玩的作品之一。当然，在本作中同样也有着些许的遗憾，可能是主人公们的使命感过分的凝重，或者是人们的感情更多的给予了大地与动物，在这款作品中竟然没有爱情的元素，这使得游戏少了一丝可以更多回味的东西。不过瑕不掩瑜，即使是这样游戏中角色的个性也丝毫不显得苍白（不知道比同样没有爱情戏的《FF12》强上多少倍），能够在GBA的晚期享受到这样一款优秀的作品实在是掌机玩家、尤其是国内玩家的福气。让我们一起将目光聚焦在10月12日，等待GBA上第三款《FF》正统系列移植作的到来；同时，《PG》也会在第一时间为读者献上全国最好的攻略特辑，敬请期待……



PG EXPRESS 带给你最新的新闻特报

新闻报道中心

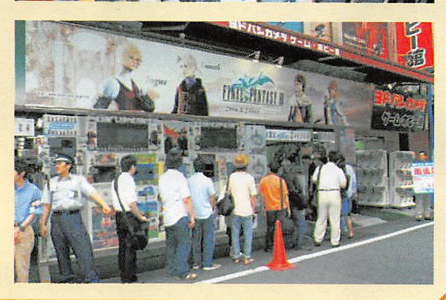
《最终幻想3》啼鸣！打破了16年的沉寂！











2006年8月24日，时隔16年的大作《最终幻想3》于NDS上再度发售了。日本玩家积蓄了16年的热情终于爆发，在日本各大城市卖场都出现了很长的排队队伍，并且很多玩家都是在昨晚就开始来到排队。

首先在游戏迷们的圣地秋叶原，淀桥AKIBA店在凌晨3点就有了80人的排队队伍。在地铁运行后这个数量成倍增长，在早晨8点半以前就有150杀到店铺。迫于排队人数的压力，通常于9点半开店的淀桥AKIBA店不得不在8点45分提前开店，但只贩卖《最终幻想3》。本来游戏贩卖点在6楼，特殊情况下《最终幻想3》可以在1楼的家电收银台购买。贩卖30分钟后立即宣告售罄，大约有150位没有买到的玩家失望而去。

让我们转移地点到淀桥新宿西口本店。这里情况更是激烈，第一位排队者在昨天晚上10点就开始在这排队，之后人数越来越多，在早晨7点前来到的一位玩家拿到的号码居然是“155号”，这已经是该店的进货数量，于是排列在此结束。8点半提前发售开始后1小时《最终幻想3》就已经卖完，因为有不少玩家是连同NDSL一起购入的，之后居然连NDSL也一同售罄。

店员说道：“《最终幻想3》进货数量不是特别多，本来已经预想到早晨会有玩家来排队，但是没想到他们昨晚就来了，所以不得不提早营业。虽然说是平日，但是因为是暑假来购买的学生很多吧？”

最后《最终幻想3》已卖出503051份，店头消化率91％的惊人成绩递交出了首周销量成绩单。

任天堂发售《口袋妖怪 钻石/珍珠》特别纪念NDSL

任天堂推出原创板面的NDSL“迪亚尔加&帕尔其亚”版，预定于9月28日发售，售价16800日元。

“迪亚尔加&帕尔其亚”版是由任天堂监修的原创板面NDSL，是作为也即将于9月28日发售的DS大作《口袋妖怪 钻石/珍珠》的纪念版本。

本次的NDSL以黑色为基调，在机体的表面绘制了“迪亚尔加”和“帕尔其亚”的插画，内侧的黑和将于9月2日发售的“喷射黑”不同，采用的是独特的“金属黑”。

届时只在各个城市的“口袋中心”店会有发售，每人限购一台。而且在9月28日至10月22日期间只要购买《口袋妖怪 钻石/珍珠》，在购买“口袋”相关商品时可以得到折扣，分别是平时10%，休息日5%。



↑这么精美的限定版，相信会有很多玩家在游戏发售当天与游戏一同购入。

欧洲SCE发布三款新颜色PSP主机





↑让人心情舒畅的新颜色，目标显然是女性和孩子。

欧洲SCE公司最近连续发布了三款新颜色PSP主机的信息，这三款PSP主机都会在10月27日与欧洲玩家见面。让我们来看看这三种新颜色的PSP:

第一款率先发布的是糖果粉的PSP主机，版本号是PS-1004 PK。这款颜色是因为欧洲SONY与当红歌手PINK合作的缘故，所以本款豪华版中会包括一张PINK最新视频UMD。UMD内容是PINK新歌“Stupid Girls”、“Who Knew and U + Ur Hand”的MV、演唱会的录像、对PINK的采访以及从未收录在任何专辑中的歌曲“Crash landing and Burn”。

随后发布的两款新颜色是“青苹果色”和“稚蓝色”，可以通过Sony的YourPSP.com下载服务下载大量青苹果色、稚蓝色主题下载内容。

这三款新颜色豪华版的售价统一为229欧元，届时将会丰富了PSP板面的颜色，今后欧洲玩家购买PSP的时候将有更多的选择。

坏爸爸们的喜讯?《美少女梦工厂4》即将于PSP发售

原PC名作《美少女梦工厂》系列最新作《美少女梦工厂4》自从转战家用机以来，取得了不俗的销售成绩，目前已于官方网站上发布新作消息，将于PSP上发售《美少女梦工厂4 携带版》，售价5040日元（含税），预定发售日为2006年10月12日。

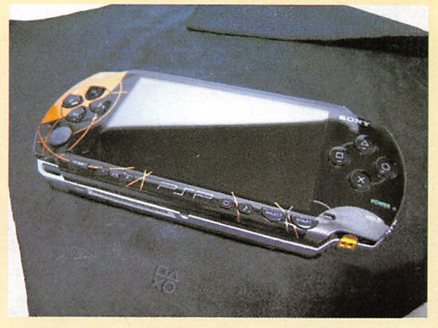
本次的PSP版本是PS2版本的移植作，人设当然还是天广直人。这次携带版还追加了新的事件和结局，追加的新事件、新结局都有天广直人新绘制的CG图。



SONY品牌转卖店“PLAYSTATION signature”发布两款精美限定版PSP

网络上出现了两款板面精美的限定版PSP主机，这是由SONY新成立的PLAYSTAION品牌专卖店“PLAYSTATION signature”突然发布的。这两款主机是以PSP原有的颜色黑、白改装的新版面的主机，并且作为限定办法发售。这两款主机正如它的板面一样，都有个很美名字，分别是：月见和花鸟风月。

因为这两款PSP是改装后的新板面，所以性能上是和普通PSP没有任何差别的。改装的手法非常精细，实际质感、光泽、手感和原机没有区别，而精美的图案让PSP尽现高贵气质。当然，售价也是非常“高贵”的。月见和花鸟风月的售价同是499.9美元（约合58769日元），两台套装是974.8美元（约合114600日元）。

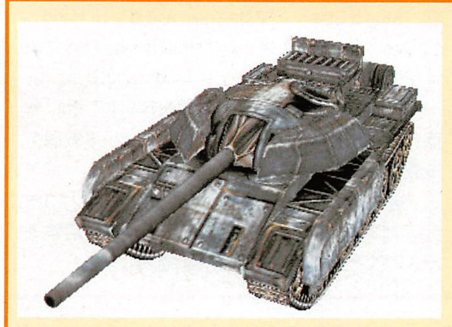


↑此款为“月见”。左上角以金边勾勒的满月让PSP具备贵族气息。



↑此款为“花鸟风月”。水墨的感觉和鲜艳的印章让人感觉到古朴和传统的味道。

元气发布现代兵器战略游戏《大战略P2》



元气开发的PSP用近代战略模拟游戏《大战略P2》将预定于今年冬天发售,售价为5040日元。

PSP用软件《大战略P2》是2005年12月发售的《大战略P》的续作。游戏系统继承前作的基础，收录了比前作更多的兵器和参战国家。虽然不能直接继承上一作的记录，但是如果有上一作通关记录的话，就可以作为特典在初期就可以生产德国类的兵器。不过即使没有前作的记录，对游戏也不会产生任何障碍。

玩家和前作一样作为佣兵集团的指挥官指挥战斗。因为是不隶属于任何国家的军队，所以会得到各个国家的招揽，要帮助哪个国家就要看玩家的决定了。而且本作有不少RPG要素，比如可以积累经验值升级，捕获敌人装备，强化自己武装等等。



↑战场上激烈的交火，要获胜就要熟悉兵器的特性。



↑占领补给基地一直是《大战略》系列最核心、最基础的战斗要素。只有保持补给的军队才能获胜。

PG汉化资讯站

《最终幻想 3》汉化版闪电发布

PGCG汉化小组的速度非常快，FF3发售没多久就推出了汉化版。具体情况和声明如下：

简介



本游戏是在NDS日版游戏《Final Fanstay III》的基础上汉化而来，原日版由“Suqare-Enix”公司制作并于2006年8月24日发售。PGCG经过多日的辛勤工作，对该游戏进行了完整的汉化，包括剧情部分、菜单部分、道具部分、怪兽部分等（不包含wifi部分），希望我们的努力能给玩家畅游本作带来方便。

在汉化本作的过程中，我们受到诸多技术条件的限制，为了让游戏保持原风貌，节省汉化者的时间与精力，小损失换来更完美的效果，对原版游戏进行过一些必要的改造。这可能会影响到一些个别兼容性不是太好的游戏平台，对此PGCG向这些受影响的玩家表示歉意。

PGCG汉化组全面采用DSLink作为汉化测试平台，为了达到更好的游戏效果，强烈推荐使用DSLink产品。

声明



本汉化游戏是在NDS官方商业游戏基础上修改过来的，游戏版权归属原制作商所有，汉化部分版权归“PGCG汉化小组”所有(http://pgcg.gbgba.com)。本品仅供汉化研究之用，任何组织或个人不得以本品用于任何形式的商业目的，对此产生的一切后果由使用方自负，本网站和小组将不对此负任何责任！“PGCG汉化小组”拥有最终解释权。

本汉化补丁包里的每个文件都是补丁包的一个部分，在未经允许情况下不允许任何组织任何个人对其任何一个地方进行修改！如经发现，“PGCG汉化小组”将追究其责任，后果自负！

如果使用过程中发现对任何翻译有异议，请立刻停止使用本汉化版！！请尊重翻译人员的劳动。

《脑力训练2》汉化进度

截止到8月31日，PSP版《脑力训练2》汉化进度为：翻译进度43%,导入进度43%。下面是汉化小组“闹白金2”和汉化的情况。他们在招人，所以如果你有能力又有时间，不如去贡献一下。

游戏汉化是一个浩大工程,需要各方面的人才,诸如美工,程序员、翻译等等,如果大家有兴趣我们可以组织一个汉化小组。由于本人日文一窍不通，一个人的力量实在太小，为此听听大家的意见。欢迎加入我们。

备注：润色进度因为日文字库和日文语法问题，尽量修改为国人的习惯，同时修正无法显示的汉字，可能会造成错别字，和语法生硬的情况，请大家包涵。



ps：8月31日,到目前为止收到了3个人的翻译文本,koutan的翻译质量最高速度最快，因为翻译的同时考虑了国人的语法习惯，考虑了上下句的连贯性，国人的用词习惯。其次是gadget2k翻译的，也相当不错，但有些语句欠缺上下文的连贯性，读起来有点拗口。kanzaki翻译的文本,可能是日本待的时间过多的缘故吧，语法基本是日本人的习惯，国人很难读懂，希望翻译的文本,国人看了通俗易懂即可。

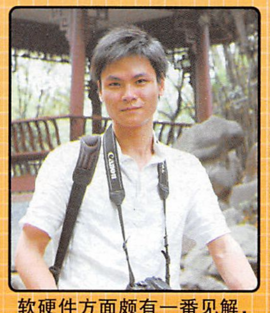
8月28日，在导入图形菜单的汉化文本时出现了些问题，有些字体导入后无法显示，只能用英文代替了。

8月26日，闹白金2汉化小组成立。



窗外专栏

DSL家族再添新贵，烧录卡市场依旧竞争激烈



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

■日版黑色NDSL上市

9月2日，日本发售黑色版NDSL，而国内的水货商人了得，竟然也实现了9月2日同期于国内销售黑色日版NDSL，云云也于9月2日当天入手了黑色日版NDSL，入手后把玩半天，感觉确实非同寻常，单说那深沉的颜色就让人陶醉不已。与之前的版本相比，黑色版在包装、说明方面没有区别，惟一的区别就只是颜色，当然，如果非要说区别，那就可以说说它的价格，目前市面上的黑色日版NDSL合理价在1400元左右，比普通的美版白色要贵上将近200多元，这样一来，单为了一个颜色花200多元，就看你觉得值得与否了。

之前欧版也有黑色，当然价格也是高高在上，最新发售的日版虽然在价格方面与欧版差不多，但是其包装却比欧版小巧多了，而且还附送一根挂绳，方便玩家携带，当然变压器还是110V的，这就比欧版的220V在国内易用性差些，玩家还得自己买一个变压器才行。

又有消息，澳大利亚将发售黑色NDSL，届时价格为199.95澳元，云云查询今天的牌价，1澳大利亚元＝6.07677285人民币，那么折算成人民币为1215.0507313575元，这样的低价实在是吸引人……但是国内想要买到这种低价黑色NDSL，难！

■8月月底日本硬件销量

从8月21日到8月27日，日本市场DS Lite销量为163274台，PSP销量为29945台，从数字上看，NDSL超越PSP的销量太多了，而且这个趋势看来将会持续下去，NDS还有众多大作没有发布，PSP则已经像是日落西山一般，看来作为一名任天堂fans每个月都能够看到让人高兴的事情。

■EZ4/EZ4 Lite全线降价

或许是受到其它烧录卡的冲击，或许是因为自身销量太差，最近EZ4/EZ4 Lite全线降价，EZ4零售价格为230元，EZ4 Lite零售价格290元，看来EZ公司确实是急了，不过从现在看来，即便是EZ4降价对其它烧录卡影响也不大，因为格局一旦形成，要改变很难，毕竟EZ4推出太晚，而且发展速度太慢，当然，我们也期待EZ4两款新产品的发布，希望届时能有良好的表现。

■新版NDSL不能刷机？

目前在网络上面有在英国的玩家反映，新买的DSL不能刷机，在排除了误操作的情况后，他到其它论坛也看到了其它朋友反映相关的问题，同样是新买的机器不能刷机，但是最近销售的美版以及日版都没有出现这种现象，难道只有欧洲方面才加入这个限制？

云云从一些内部消息得知，实际上确实任天堂采取了行动，这种情况就是很好的反映，根据幺云云得到的消息，任天堂还会在今年秋天以前（11月）采取大动作，目前看来已经有了拼图游戏出现了刷机不能玩的情况，不知道以后还会有什么变化，当然对于玩家来说，不刷机，还是有引导卡的选择。至于FLASHME，我们也只有期望它能够再次更新，以便适应新的NDSL版本，但是所谓道与魔之间的争斗是永无停息的，对玩家而言，只有静观其变了。

■任天堂官方MP3播放器预定发售

据悉，继播放君之后，任天堂又将发售一款NDS上面的MP3播放器，该播放器拥有以下特性：

- NDS（插入slot 2）和GBA使用硬件
- 使用SD卡储存音乐. 最大支持2Gb SD卡, 可储存500首歌(最高音质)
- 可以选择不同皮肤(包括一款Mario的)
- 在界面上显示所有重要信息
- 此设备一大特点是自己有一个额外的耳机接口



转眼间，我已经放假一个多月了，打工的时间也超过一个月了，为了我最爱的NDSL，不，是iDSL还有FF3和口袋新作，我会努力打工的，争取在近期将它们入手！（杨伟）

男，19岁，广东汕头市澄海区东湖德兴六巷3号，515800



漫长暑期结束市场进入新热潮



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

漫长炎热的暑假终于过去了，不过旺季并没有完结，随着各大高校相继开学，学生潮大批涌入，可能商家们最近都感觉有很多陌生面孔出现吧，这正是我们更新拓展客户群的大好时机。特别是九月初这段时间里将是传统的购机高峰，其中最受玩家喜爱的依然是当红两大次世代掌机NDSL和PSP，而已经淘汰出主流市场的GBA和SP几乎是无人问津，很多商家都不得不开始清货了。可以说现在GBA和SP的行情几乎到了崩盘的地步，在二手机交易方面这两款淘汰主机的收购价一路走低，其中本来就很低靡的SP已经跌破了400元，而一直坚挺无比的GBA也终于掉破了300元大关。我早就说过一款淘汰了至少两个档次的主机价格还如此虚高，明显是不符合原本价值的，现在证明那是一个肥皂泡,只不过到现在才破灭而已,为此很多之前高价囤货的商家无不叫苦连天。NDS方面依然持续着低靡的走势，虽然价格已经低过了它的价值但还是毫无起色，实在是想不通NDS居然会到贱卖都没人要的地步。

现在二手交易市场上最炙手可热的就是加亮型SP和NDSL了，这两款机型都有一个共同的特点就是缺货，其中加亮型SP的收购价是500元以上，然后NDSL更是高达近千元，现在市面上翻新加亮型SP报价在600元左右，NDSL方面成色好的机器肯定也将翻新再次上架充货，大家购机的时候要特别小心了。最近UMD引导盘的行情看涨，以前最低只需要30块就可以搞定的东西，日前突然暴涨了一倍的价格，实在是令人大跌眼镜啊，而且最近市面上还出现了一批翻新货，外壳明显比全新盘要粗糙一点，使用起来可能会遇到读盘不顺畅的情况，鉴别方面最关键的一点就是全新盘的UMD字样是带有蓝色萤光的，而翻新盘的UMD字样则是木纳的颜色，所以现在购买引导盘的时候非常有必要亲自试一下机。

过去的这半个月是年内至今为止最热闹的一个时期了，特别是DS烧录卡方面，热闹的一塌糊涂，酝酿多时的电影卡和沉寂了许久的Link都不约而同的在日前大爆发。从价格上来说M3L显然是走高端路线，如果加上一张存储卡总价已经和时下最高档的G6L持平，而M3L作为新军是否能够一炮打响就要看接下来的市场反响了，不过我们有理由相信凭借多媒体方面的优势，M3L理应获得它应得的市场份额，这是肯定的，至少现在大家购买烧录卡又多了一个选择。而在国内和EZ齐名的老牌烧录厂商Link可以说自从GBA时代之后已经沉寂了相当长的一段时间了,就在大家几乎都快淡忘它的时候,突然推出了旗下最新的烧录产品,而且是技术含量走在同类产品前列的。DSlink直接跳过了GBA卡槽时代，一上来就是以DS卡槽起步，可以说是一个划时代的产品，不是我不明白，这烧录变化快啊。可以肯定的是接下来GBA卡槽时代即将在达到高峰时迅速衰落，今后DS卡槽将成为国内众烧录厂商的新标准，这一次DS系产品的闪电发售标志着Link又站到了品牌的最前列，关键是DSlink的定价非常的厚道，作为一款最新技术的烧录卡零售价只和SCL持平，这足以显示出厂商决意给国内烧录市场重新洗牌的魄力，但就现阶段来说DSlink在兼容性方面还需要进一步的完善，好在作为专业的老牌厂商，软件方面的更新还是值得期待的。

有点不敢相信，PSP居然又破解了，这次的降级软件只对应2.71版本，如果是2.7版的机器则要先升级才能降级，和上次的2.5/2.6一样，凡是TA-082主板的机器一率降级不可，软件成功启动的概率不高，通常要多试几次才行，不过这一次的降级程序要比2.5/2.6版本方便了许多，不再需要正版GTA游戏光盘，而且降级时间也缩短了很多，几乎就是一转眼的工夫就完成了。必须要注意的是降级有一定的变砖风险,现在成功降级的情况很多，但倒霉的例子也不是没有，最后只有花大价钱请BOSS修理了。可以肯定接下来国内的PSP行情又将迎来新一轮的跳水,究竟会迫降到什么程度我们就拭目以待吧。同样是破解，向来都一路绿灯的NDSL最近却出现了一点小状况,貌似是任天堂效仿SONY给新批的机器加了密,现在国内已经出现了刷机不能的情况,不过行货方面暂时还没有无法刷机的例子,所以今后大家购机的时候除了要当场刷机,以免事后发生纠纷之外,选择行货不失为更为保险的办法。

PSP1.5普通	1600
PSP1.5豪华	1800
NDSL	1150
iDSL	1190
小神游SP	650
翻新SP	420
翻新GBA	320

岚枫大哥：昨天晚上我做梦梦见《掌机迷》的封面竟然变成了您，5.8元的价格竟然送了像曲奇饼那么一大盒赠品，打开一看竟然是一台全新NDSL，外加M3 Lite、皮套、贴膜、4GTF卡等一系列装备，本人当场被那么多东西砸晕了。（王龙） 男，15岁，上海市徐汇区小木桥路日晖六村104号202室，200032

游戏品质

GAME REVIEW

掌机游戏铁板阵

作品	摩托GP	新牧场物语 符文工房
		
	机种：PSP	机种：NDS
	版本：日版	版本：日版
	厂商：BANDAINAMCO	厂商：MMV
	类型：SPG	类型：SLG
	发售日：2006.08.24	发售日：2006.08.24

批评家

剑纹

摩托GP：PSP上终于有了高素质的摩托竞速游戏。这款游戏在PS2上就大受欢迎，所以支持联网的PSP版就变得更有价值。游戏包括8条赛道和众多极品摩托车，赛手资料真实详尽。游戏画面非常出色，同屏比赛的摩托车数量达到20辆以上，非常让人称赞。

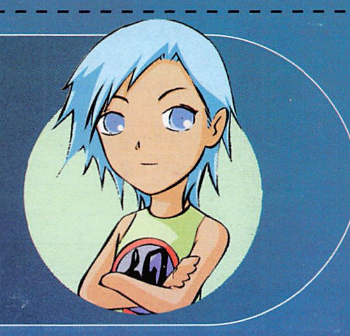
新牧场物语 符文工房：牧场中出现了妖魔鬼怪，这个设计是本作最大改变。除了种田种菜，还要对付偶尔来袭的妖怪，这个设计延伸了游戏乐趣，当然也就是所谓的“新”牧场物语了。游戏的世界观新颖，里面的道具和收集物品更多，游戏画面采用3D+2D方式，是一款进化中的牧场游戏。



翔武

摩托GP：本作可以说是PSP上最好的摩托游戏了，游戏的画面非常不错，借助PSP强大技能足以展现摩托竞技的爽快。游戏中的模式非常多，显得十分丰富，利用无线通信功能联机非常方便。游戏操作简单，手感不错，当然摩托游戏上手较难，需要慢慢适应，多多练习。

新牧场物语 符文工房：最初并不看好这部和《最终幻想3》同日发售作品。不过首周4万份的销量确实证明了这部 作品的优秀。这个系列系统已经发展到十分成熟的境界，加上这次的进化让不是过去《牧场》FAN的玩家也能玩得很开心。不过那个众多名声优捧场有些假，紧紧2、3句台词……



岚枫

摩托GP：本作可以说是PSP上最好的摩托游戏了，游戏的画面非常不错，借助PSP强大技能足以展现摩托竞技的爽快。游戏中的模式非常多，显得十分丰富，利用无线通信功能联机非常方便。游戏操作简单，手感不错，当然摩托游戏上手较难，需要慢慢适应，多多练习。

新牧场物语 符文工房：今年是牧场物语十周年，而本作就是继承了过去牧场系列传统的和融合新玩法的周年纪念新作。这么多年的沉淀牧场部分的系统已经十分纯熟。这次最让人惊讶的系统就是迷宫了吧？用锄头打怪物的感觉是不是很另类呢？但是迷宫所占要素很重，有些喧宾夺主的感觉。

一个月的假期马上就要过去了，真不想放下那些好玩的游戏。（李晓晨）
男，18岁，辽宁抚顺市东洲高中二年5班，113006

罪恶工具 审判



机种：PSP
版本：日版
厂商：SAMMY
类型：ACT
发售日：2006.08.24

B

这个游戏经过了很长时间的延期，所以品质得到了保证。游戏分为两个游戏：动作通关和经典格斗。动作通关是PSP版的亮点，选择不同的角色，使用不同的招式横扫众多挡路的怪兽。角色招式众多，面对众多对手，打斗非常爽快。

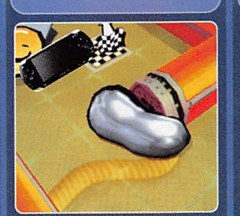
B

对上次NDS版失望后，将希望寄托于这次的PSP版，《罪恶工具 审判》的素质比较一般，游戏中结合了《罪恶工具》系列中取消和连击的要素，很爽快，不过每关中敌人的种类较少，有些单调的感觉。把它当一个清版ACT的游戏，还是可以玩玩的。

B

当看到这次的《罪恶工具 审判》是捆绑了《罪恶工具XX SLASH》确实大吃一惊。《审判》的手感一般，画面也很一般，部分动作看起来比较僵硬。倒是《SLASH》比较吸引人的眼球，和PS2版几乎没有什么差别，不过PSP方向键实在是不太舒服。

水银2



机种：PSP
版本：日版
厂商：SCE
类型：PUZ
发售日：2006.08.24

A

这是一款非常优秀的游戏，其优秀程度完全超出了我的想象。画面虽然有些卡通渲染风格，但是同样非常不错。画面清爽、颜色绚丽、帧数稳定。游戏的手感很棒，控制水银球滑动时手感准确到位。最值得称赞的是游戏玩法和关卡设计。

A

在去年3月7日时发售了第一作。虽然无法做出体感装置，但这种控制方式也足以表现出这种创意。第二作从初代的金属感觉变成了漫画渲染的风格，但光影效果仍然是比较不错的，关卡的设计十分巧妙，很多地方可以靠捷径来减少时间。

A

初上手有些略微古怪的游戏，对于新手来说难度不低。游戏就是用摇杆摇晃游戏里的平台，而不是直接控制那滴水银，所以如果没有培养够感觉的话等待你的只有失败。当你上手后就会发现这是容易中毒的游戏，后面那么多谜题是魔鬼的诱惑一般。

赏金猎犬



机种：PSP
版本：港版
厂商：BANDAINAMCO
类型：ACT
发售日：2006.08.24

A

这个游戏出自台湾乐升娱乐公司之手，所以理所当然的推出了中文版。游戏系统非常庞大，战斗系统、武器系统、升级系统等等，每种系统设计得都有板有眼。系统种类多但是结合得很完美，让人称赞。游戏画面震撼，三周目设计非常耐玩。

A

近期的一款很不错的游戏，游戏中设定和要素十分丰富，系统也相当不错。不同武器拥有不同攻击方式和必杀技，左右手武器相互配合也感觉很流畅，十分爽快。游戏画面和音效都相当不错，风格也很硬派。很多设定都给人有点网络游戏的感觉。

A

金属感十足的美式游戏，最难得的是居然还是中文版，这样让不懂外语的一般玩家也可以了解到剧情和系统，不会完全摸不着头脑。虽然是美式风格的游戏，但是却含有许多东方元素，比如武器店“千锤百炼”，拉面店等等。怪物造型没有什么魄力。

最终幻想3



机种：NDS
版本：日版
厂商：SQUARE ENIX
类型：RPG
发售日：2006.08.24

A

本作是由MATRIX负责开发的，这个公司曾给ENIX开发过一些作品，质量都相当不错。从这次的作品看出，找他们开发是个明智之举。片头长达2分多钟的CG画面已经相当震撼了，游戏本身的画面和音乐素质也达到了NDS游戏上乘水平。

A

从这次《FF3》的素质可以看出厂商的诚意，无论是从片头CG还是游戏画面，都发挥了NDS应有的机能。为了照顾刚接触这个游戏的玩家，游戏中迷宫和BOSS都降低了难度。为了调整各职业的平衡所加入的技能也是相当不错的。

A

SE一直在炒FF系列的冷饭，而这一次的冷饭却是最有诚意的。刚开始玩的大家都被那精美的开场画面吓一跳吧？据说1G的容量这个就占了大半。但是DS并不是性能特别好的主机，3D化的人物又得了PS时代的“颤抖症”。

不断进化的《掌机迷》伴我度过了三年的大学生活，让我没有忘记游戏的真谛。（张恒）
男，23岁，河北科技大学（西区）2-39信箱电气023班，050057

Gundam Battle Royale

ガンダムバトルロワイヤル

在PSP上的激斗开幕!!

正统的3D高达动作游戏登场!

PSP	BANDAINAMCO	2006.10.05
	ACT	人数1人/价格未定
高达：激斗		容量未定

本作作为曾经在2005年9月于PSP上登场的PSP用动作游戏《高达策略战》的续作。在前作的基础上进行了各方面强化的动作游戏最新作登场了！！



↑充满魄力的大渣姆，本作会完美再现机体间体积的差异。



行动的变化和任务的种类增加 利用通信来进行游戏会让乐趣倍增！！



宇宙关卡登场！



←↑和地面战斗味道完全不一样的宇宙战。和地面比在空中的滞留时间应该更长了吧？

体验和前作完全不同的感觉!!





矶贝健夫的特别解说

本次的《高达：激斗》正如其名，是突出对战乐趣的一款高达新作。这次最大的特征就是单人游戏的时候育成的角色和玩家经过调整在性能上有变化的MS，这些都可以带到对战之中使用。用自己育成的原创角色驾驶已经经过性能调整的MS来进行对战的模式，光是这么想着都很让人兴奋呢！而且本次大量收录的机体绝对能满足高达FANS们。

机动战士Z高达

描写奥古和提坦斯冲突的作品《机动战士Z高达》中登场的机体本次将有大部分参战！因为追加了新类型的机体，所以可以体验到过去不一样的感觉。

Z高达

奥古开发出来的可变形的MS。是主角“卡谬.比达”乘坐的机体。

集合了在“一年战争”&“古利普斯战役”中登场的角色和机体！

各种各样不同内容的任务即将登场！单人游戏和通信游戏都能体验到不一样的战斗快感！

本作特别突出的内容就是现在流行的“通信战斗”。有很多的任务是可以进行“通信战斗”的。可以进行1对1的单挑、分组进行红白对战、或者可以进行除了自己以外都是敌人的生存战斗。而且输送、护卫等等的，并非单纯击坠敌机的任务似乎在这次也会登场！！还有单人游戏时的主要模式“战役模式”会完美再现各个原作的战场！各种与原作相关的任务让你重新回到那烽火硝烟的世界。



↑既然是《高达》，则在战斗中会有发生会话的场景，而且会配合着战斗时的动向说出不同的台词。

“战役模式”下可以挑选各个时代下的主战场开始挑战。

E.F.S.F. OPERATION

ソロモン攻略戦

オデッサ作戦

ア・バオア・クー攻略戦

ジャブロー防衛戦

ジオンの地球攻撃軍本部である宇宙要塞「ソロモン」を攻略する作戦です。

参戦するキャンペーンを選択します。 CAMPAIGN SELECT

战斗中玩家的和敌我双方的机师驾驶员会进行对话！



←↑从“一年战争”到“古利普斯战役”期间，参与在各地发生的战斗的模式。每个关卡都设置了复数的任务，集合成一个大型的“战役”。每一关都有很多分支任务，完成它们并不是必须的，只要完成关键任务后就可以继续前进，但是分支任务当然会大幅影响过关后得到的评价。

除了自己以外全部击破、活下来！





←正如本作的副标题所写，这个模式下除了自己都是敌人，是要自己全部击破呢？还是坐收渔翁之利呢？

→战斗的4台机器都是大扎姆，真是一场巨大的战斗！机体间的体积差距已经可以完美地体现出来。

保护行动缓慢的我方战友？请助钢坦克！





↑→这是在战场上前进的我军机体钢坦克。消灭阻碍钢坦克前进的敌人，带领钢坦克突破这个战场吧！

各种各样的新行动和新动作让战斗进入新的局面！

因为游戏中登场的机体越来越多，动作也是多姿多彩！比如在攻击方式上除了射击和格斗以外，还增加了新的攻击动作。把握各机体的特征，看准时机使用这些特别动作，是取得胜利的关键！现在就开始介绍一下新追加的动作。根据原作形成的熟悉的新动作让战斗进入白热化！！

冲击防御



↑冲击防御是把对手的接近攻击弹开的新动作，一旦成功就会让对手产生僵直，出现反击的机会。

气球替身



↑发射和自己很相似的气球替身，用以迷惑对手。对玩家的战斗时一定能让对手混乱。

变形



↑驾驶有变形机能的机体的时候可以切换MS形态和MA形态。MA形态下移动速度大幅提升。

粘胶



↑不会给予对手伤害，但是能让对手在一定时间内不能行动的特殊攻击。趁此机会击破对手吧！

以新势力为中心追加新的机体！登场机体种类多达70种以上！

本作所追加的新机体是以新势力中登场的机体为主，以可变机体为中心让大量的新机体参战。而且这次除了MS以外还追加了支援炮台、舰艇等特殊机体。还有在地球联邦军和吉翁军以高达模型展开的外传故事《MSV》和游戏作品中登场的机体也都会收录。

连支援炮台都可以使用！

→巴斯特炮台是在Z中登场的MS用巨型BEAM炮台，拥有母舰级的BEAM炮威力。在以前的游戏作品中算是稀客。而在这一次居然可以完全自己操作可是十分少见的，体验一下强大BEAM炮摧毁敌人的快感吧？……什么？被敌人近身了怎么办？这个发售后就知道了(笑)。



地球联邦军「一年战争时期」

地球联邦军方面，追加了2003年在PS2上发售的《机动战士高达 相逢在宇宙》里登场的机体——高达4号机和高达5号机。高达4号机的驾驶员是“鲁斯.卡塞尔”，性格沉着冷静。高达5号机驾驶员是“福尔德.罗姆费罗”，性格相当莽撞。这两人和机体没有在动画上出现过。

高达4号机



第4台开发出来的高达。手持大出力的究极光束来复炮，可以击坠任何大型敌机。

高达5号机



第5台开发出来的高达，装备着巨型机关炮，很擅长应付面对众多敌人的情况。

吉翁军

吉翁军的新机体多数出自「MSV」，并没有在TV动画上登场过。吉翁方面会派出众多个性突出的机体参战。



强人

擅长接近战的机体，在远距离战斗方面，会从盾牌中发射出数枚导弹进行攻击。

佐高克

特别重视陆战性能而被制作出来的吉翁军水陆两用MS。

完美吉翁号

留下「脚不过是装饰」这句名言的吉翁号装上了脚部的完美形态，泛用性得到加强，完全可以在陆地使用。

奥古

为了反抗提坦斯的专横而结成的反地球联邦组织，和提坦斯发生了多场激战，他们的冲突也是「机动战士Z高达」中的主线。

高达MK II



作为高达后继机体开发的新型高达，根据所属军队不同涂装也不一样。

百式

由Z高达开发计划诞生的机体，虽然不具备变形能力，但是本身性能很高。

里克·迪亚斯

用新的装甲材料作出来的新MS，基本颜色是黑色，不过克瓦多罗上尉的是红色。

チョコボと魔法の絵本

NDS	SQUARE・ENIX	2006年冬
	角色扮演	1人/价格未定
陆行鸟与魔法画册		审查预定

陆行鸟和同伴们的大冒险即将开始

《陆行鸟与魔法画册》这款游戏的主要内容是好奇心旺盛的主人公陆行鸟为了阻止大魔王的复活，开始与同伴们一起进行冒险。这次我们将主要对主人公和它的两个同伴进行报道。当然，对于游戏的世界观和简单的游戏流程也会做出一定介绍。在本作中触摸笔的操作将是整个游戏的关键。很多迷你游戏和卡片战斗将成为主要看点。



陆行鸟

本故事中好奇心旺盛的主人公

与朋友们生活在小岛的牧场中，附有正义感的陆行鸟。



←本来被4颗水晶保护的和平小岛，突然间发生了突变。



像画册般美丽的冒险世界！

西洛玛

有着非常喜欢照顾别人的性格！

陆行鸟牧场的管理人，无微不至的照顾着陆行鸟。会使用白魔法。

从画册里复活的大魔王

有一天，咕噜母带回一本奇怪的画册，当翻开的时候，在场的陆行鸟全被吸进了画册。原来那是一本封印着大魔王贝布斯的禁书。就这样，为了救出同伴并阻止大魔王复活，陆行鸟和朋友们踏上了冒险的旅程！



←当咕噜母打开画册的时候发生了不可思议的事情！

→陆行鸟、西洛玛和咕噜母三人开始了他们的冒险！





大魔王贝布斯

↑封印着大魔王的会说话的魔法书。吞噬了牧场上的所有陆行鸟。暂时还没有完全复活。

大魔王贝布斯即将复活？



冒险故事就要开始啦！

陆行鸟们的冒险流程！

游戏是在野外进行探索，发现魔法画册后进入迷你游戏。通过迷你游戏的话，就会得到卡片，利用卡片就能和怪物进行战斗。在游戏中的迷你游戏都和世界各地的童话相关，并且FF系列中的许多熟悉的人物都将登场。

喜欢四处收集书籍的魔导师

咕噜姆

喜欢周游的黑魔法师。旅行中发现了魔法画册并带回了牧场。

进行野外探索



发现魔法画册



发现了怪物



挑战画册里迷你游戏

使用卡片进行战斗



通过卡片与怪物战斗

当在野外探索时遭遇了怪物后，要使用卡片与其进行战斗。在这里，熟练使用各种各样的卡片是赢取战斗的关键。同时，收集卡片也成为游戏中的乐趣。

→卡片里记录了各种情报。暂时还没有公布具体内容是什么。



掌握卡片属性

多种多样的迷你游戏！

在迷你游戏当中收录了很多有名的童话，同时还会有FF系列的角色登场。这里我们将向各位玩家简单作一下介绍。

→在游戏中竟然还有龟兔赛跑的迷你游戏？！





向目标冲刺吧！

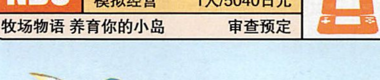


←控制下屏幕中的乌龟形方向盘，向终点奔跑！

用触摸笔指路！

牧场物语 养育你的小岛

NDS	Marvelous	2006年12月
	模拟经营	1人/5040日元
	牧场物语 养育你的小岛	审查预定



你的努力与小岛的发展将会有着直接的关系！



带你走向自力更生之路

马库鲁

《牧场物语》系列一直深受广大玩家的热爱。在寻找游戏乐趣的同时，也可以学到各种知识。比如：种地、做饭、养牲畜等等。当然，结婚也是主人公的人生目标之一。本作中的主人公们因为发生意外，被迫要在无人岛生活。虽然刚开始你将一无所有，但随着你进行种地、养牲畜等等勤奋的劳动后，你会发现原来的无人岛会因为你的劳动而慢慢发展起来。这就是玩家在本作中的目标！下面我们将向大家介绍一下本作中的操作以及各方面的经营要素。



伽露西

STORY

本作的故事是讲主人公一家五口离开了繁华的都市，在坐上移民船寻找新天地的途中遭遇了可怕的暴风雨。幸好，船漂流到了一个无人岛，主角一家才得已获救。于是，主人公一家在这个无人岛上的新生活由此展开……





←帮助发货的菲蕾娜等人。集合五人之力创造新的生活。



塔劳吾

←菲蕾娜的父亲。非常顽固的怪老头。有很多牧场方面的经验。

菲蕾娜

←艾力克和娜塔瑞的母亲。看似内向的她，做起事时却很积极。

艾力克

→是个很懂事却胆小的孩子，一直很在意自己的个头比妹妹矮。



娜塔瑞

←拥有好胜且粗暴的性格，一直喜欢作弄软弱的哥哥。

建立牧场发展小岛

和以往的《牧场物语》系列一样，牧场的经营主要以农作业和养殖业为主。虽然刚开始的收获总是不尽人意。但经过长时间的不断努力，最后的收成会令你大吃一惊。随着农作物不断的出货，那些对农业有兴趣的人们也将会陆续移民过来，小岛上的景色也将慢慢的繁荣起来。



生产大量的农作物

←随着小岛的发展，可种植农作物的品种会逐渐增多。而且，也会有更多的突发事件。

去爱抚你养的小动物



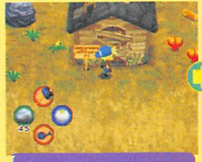
↑可以通过触摸笔来爱抚你养的家畜和宠物。这样可以使它们更加茁壮的成长。



←通过精心的养殖，可以从母牛身上得到鲜奶，从绵羊身上得到羊毛。

寂静的无人岛

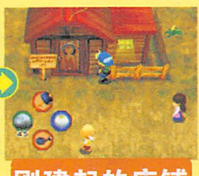
刚开始的时候，还只是一个无人岛，但随着故事的发展，会有很多人移民到这里。岛上会慢慢变得生气勃勃。试着和不同人进行交流，也许会有想不到的事情发生。



到处是废墟



几乎没有住人



刚建起的店铺

用触摸笔来操作

在本作中可以用触摸笔来控制不同的动作。耕耘农作物的时候可以点击屏幕左下方的图标来进行动作。也可以移动别的道具到图标中。




注意左下角图标

↑点击画面中你想去的地方。点击人和动物也会有反映。

牧场以外的世界

在牧场勤劳的工作之余，也可以去小岛的其它地方进行探险。比如去海边或小河里钓鱼，或者在山间采集果实，而且还很有可能会遇到平常遇不到的人哟！



←如果转遍岛上每一个角落的话，会发现很多秘密场所。而且还会发生很多隐藏事件。

岛上发生了令人眼花缭乱的变化

经典的结婚模式

在本作中也继承了结婚模式。通过对话和送礼物来取悦喜欢的人，并和他（她）建立好牢固的关系，接下来就准备结婚吧！游戏开始时有两个主人公，选择其中一个之后，另一个未被选中的主人公也会作为一个NPC出现在游戏里。最有意思的是，你也可以经过努力与她（他）结婚哦！



↑和异性人物进行交谈的话，会出现心形图标，这就是好感度。

表示好感度的心形

Luminous Arc

ルミナスアーク



NDS	Marvelous		2006年冬
	S・RPG	1人/价格未定	
Luminous Arc		容量未定	

不久以后我要将你绳之以法！

一个以幻想世界构成的“舞台剧”即将登陆到任天堂NDS上面。本作的故事主要内容讲述了：保卫世界的鲁米纳斯教团战士和与他们对立的魔女们之间的战斗。其中作为教团战士之一的阿鲁夫，每天过着与怪物战斗的日子。在教团的教育下，阿鲁夫他们一直认为天地异变、世界混乱的局面都是“红莲魔女”一手造成的。所以，他们下定决心要铲除这个魔女。然而，突然有一天，一位名叫露夏的神秘女佣出现在面前，并一直照顾阿鲁夫他们。她的目的究竟是什么？他们两个人之间又会发生什么故事呢？



我将守护一切！

阿鲁夫

教团的战士。工作是消灭怪物和异教徒。和唯一的弟弟一起住在教团宿舍里。从小在教团里长大，有着很强正义感的同时也有一点固执。对圣骑士黑斯特别尊敬。并以他为自己的目标。



特欧

我要和哥哥在一起！

阿鲁夫唯一的弟弟。从小到大都一直被大家所宠爱的善良少年。非常相信自己的哥哥，并且，特别害怕自己会被哥哥所讨厌。



赛西露

艾巴花园教会的祭司。一直都在守护着自己的同伴。因为性格十分善良，所以被大家所喜爱。喜欢悠闲自在的生活。

只要大家平安无事！

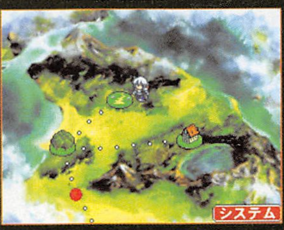
STORY

一直以来鲁米纳斯教团救济着受苦的人们，并维护着世界和平。但就在前法王的突然病逝，小教主登基的时候，世界发生了突变。怪物的袭来，异常的自然现象，人们开始恐慌的传言是魔女引发了这一切。就在这时，圣骑士黑斯给人们带来了希望，而主人公们也在他给予的希望之光下长大了。



2006年冬，任天堂NDS上真正S·RPG游戏即将登场！

在世界地图上进行移动，到达地点的不同会引发各种剧情，最终进入战斗并努力取得胜利。以上就是本作的基本游戏流程。操作方法可以选择为按键方式或触摸笔模式。下面我们将向大家介绍一下细节部分。



←游戏中的世界将分为草原、森林、市街、遗迹。不同的场地会有不同的战斗方法。





←进入战斗模式后，将关系好的角色编排在一起会有更好的发挥。



←根据邻接角色的朝向不同，命中率和攻击伤害都会有不同的效果。

→根据战斗的胜利条件来进行有利的安排。

剑与魔法的战斗！

露夏

我绝对不会败给你！

心甘情愿来照顾阿鲁夫的少女。在夜晚的森林里和阿鲁夫一起被怪物包围，出乎意外的是她的勇敢反击和她那迷一般的力量。究竟她是何方神圣？为什么会出现在主人公的身边呢？



黑斯

肩负审判魔女的重任





鲁米纳斯教团的圣骑士。文武双全的上等战士，也是阿鲁夫他们心中的偶像。现在管理着教团的宿舍。

巴内萨

我要将一切毁灭！



拥有火之属性的红莲魔女。作为即将破灭的魔女，和怪物们一起跟教团进行着对立。

里昂

我要超越父亲！



和阿鲁夫一样在教团的宿舍里长大。发誓要超过战死沙场的父亲。

梅露

不要破坏美丽的世界！

拥有水之属性的魔女。外表上看来好像小孩一样，但真实的年龄谁也不清楚。有着水一般清澈的性格。





NDS	JALECO	2006年
	ACT	1人/价格未定
忍者伽伽丸君～笔胜于剑（暂定）		容量未定

本领高强的可爱忍者茶茶丸君，虽然有些玩家可能对这个名字有些陌生。其实他就是当年在FC上辉煌一时的《忍者大冒险》的主角。这次他又带着新的本领来到了NDS上。那么就让我们随着本次报道来看看游戏中的各项操作与游戏系统吧！



又不小心被拐诱的樱花公主！

茶茶丸

本系列的主人公，显然本作中的茶茶丸君变得更为成熟了。和以前一样，伽伽丸君擅长使用各种武器和忍术。为了救出被拐诱的樱花公主，他踏上了危险的旅程。

樱花公主

在本系列作品中，已经不知道被拐诱过多少次的女主人公，这次她还是那么的不小心，真是不长记性！

多样的关卡

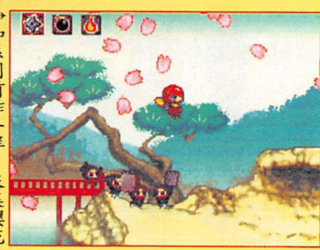


←主人公会使用各种武器和忍术来打败各种各样的敌人！但事实可不是说的那么容易！

←为了救出樱花公主，我们的主人公茶茶丸不惜生命危险，闯过各种各样的关卡！

→随时崩塌的地板，突然弹起的墙壁。到处都布满了陷阱。真够伽伽丸君受的！

麻烦的陷阱



→和系列前作一样，采集樱花瓣就可以发生好的事情？努力收集吧！

操作1 移动和跳跃

在本作中借助NDS的触摸笔可以进行更快捷的操作。其操作方法很简单，只要使用触摸笔先点击主人公，然后再滑动至任意一个想前进的地方，就可以起到相应的移动效果。使惯手柄的玩家可能刚开始并不适应，不过当适应后就会发现它的优点。下面我们将向玩家们介绍一下具体的操作方法。

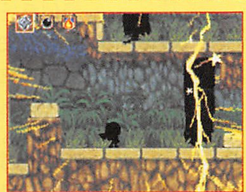
移动操作

→只滑动触摸笔就可以移动，如果想要停止的话，将触摸笔离开画面即可。

关于速度的变化!

←根据触摸笔滑动的距离，移动速度会产生变化。





跳跃操作

←同样根据触摸笔滑动的方向可以发动跳跃，跳跃的距离根据滑动距离而变。

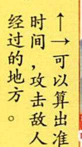
根据滑动距离而变化!

操作2 攻击

本作的攻击系统也因为使用了触摸笔而变得简单。只要用触摸笔点击茶茶丸君周围的敌人就可以自动的进行攻击。而且，玩家还可以对自动攻击的方向进行设置。最多可以设置3个方向。同时游戏中的武器切换也是用触摸笔操作，只要点击左上方的武器图标即可以进行武器的切换。

点击敌人进行攻击!





↑→可以算出准确时间，攻击敌人要经过的地方。

可以进行自动攻击!



用触摸笔使用忍术!

↑忍术的发动也要使用触摸笔，不过，具体方法还未被透露!

个性的敌方角色介绍!

↓图中奇怪的敌人看起来非常强大!总之先撤一步再说!



鲶鱼太夫

黑骷髅

↑打倒以后也会复活的家伙。它的致命弱点是什么呢?

本作中既有令人怀旧的老对手，也有像图中所表示的新敌人。看来一场恶斗是不能避免了!

↓墙壁状的敌人卡库塔。



卡库塔

THE 小忍

←频繁地出现在不同场所，但是却弱地可怜。



悪代官 漫遊記

重复你的恶行！目标！成为万人唾骂的恶代官！

PSP	GLOBAL A ENTERTAINMENT	2006.11.16
	TAB	4人/价格未定
恶代官		容量未定

《恶代官》最早出现在PS2的时候就很受大家的欢迎。其中搞笑的情节，奇怪的系统，无一不让玩家感到新奇。这是一款扮演贪官污吏的游戏。玩家可以与一切正义势力进行斗争，最后取得胜利，成为最强的恶人！虽然这款游戏有点逆趣味，但是还是受到了不少玩家的好评。而这款作品将要以大富翁的游戏形式登陆到掌机PSP上面，下面让我们来看一下具体情报吧！

恶代官们的少爷也将登场！

恶太郎 ↓身为四兄弟的长兄，一直就被考虑成为父亲的继承者。

恶次郎 ↑有着非常暴躁性格的次子，并且还有着自私的一面。

恶三郎 ↓在兄弟之中最认真的孩子，目标成为头脑派的恶代官。

恶四郎 ↑心理年龄偏低，感情起伏不定。但从不顾虑做坏事。

具有突出个性的角色们

本作中会有一些正义的角色登场。例如："虚无僧"、"柳生十兵卫"等。他们不会让恶代官的孩子们胡作非为。那么，作为邪恶化身的玩家就要与他们周旋到底。

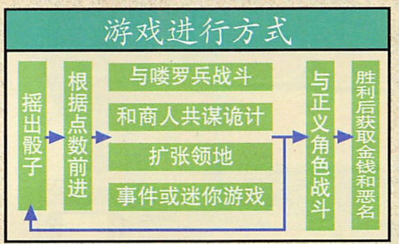
虚无僧 用笛声可以操作各种动物，但是为什么战斗中不使用呢？

柳生十兵卫 柳生新阴流的高手。拥有一击致命的破坏力。是个不可小看的敌人。

雉刀少女 痛恨恶人，抱着不可动摇的决心，要与所有恶势力斗争到底。

关于游戏的基本流程！

游戏的方法就像以往的大富翁游戏一样，摇骰子进行移动，根据到达地点的不同，可以进行购地或领地争抢，同时也会发生不同的事件。在打倒一定数量的喽罗兵后会与正义角色战斗，将其打倒后可以获得金钱和恶名。







↑作恶、攒钱。这就是本作中的最终目的。努力吧！恶人们！



扩张领地，缴获金钱！

作为一个恶代官，扬名立万的第一步就是扩张自己的领地。走到一个无人的领地上将其购买下来。以后再来的人就要向你缴纳金钱。可以说，领地的数量是整个战局的关键。



↑领地越多就越对发展有利。不要犹豫，多多购入吧！





和商人一起共谋财路！

通过村子时，如果碰到商人就可以结为搭档。但也有可能被路过的竞争对手抢走。这就是奸商，墙头草两边倒。但是，有他在你身边的话，可以加收租金和夺取别人的领地。不过商人也有很多种类，只有了解其能力以后才能运用自如。

↑←精打细算的奸商，但是为了发财不得不和他们打交道？

打倒正义角色，增加名望！

如果停留在地图上的个别地点就会遭到正义角色的袭击。被抓住的话就要坐牢。不过可以花钱购买陷阱来将其驱除。



↓←敌人会追的你狼狈不堪。逃到屋子里再选择对战方式。



逃到屋子里再说！



↑→选择发动屋子里预先买好的机关，再强大的敌人也不怕！

发动机关，将其消灭！



↑→天灾人祸也是恶代官的赚钱方法之一。可见真是恶到了极点！

通过事件、迷你游戏赚钱！

本作中有着各种各样的事件。比如将灾害降临到竞争对手身上的突发事件等等。当然，迷你游戏也是本作的重头戏。和竞争对手进行对战，将其打败并能获得金钱或财产。总之，把自己的快乐建立到别人的痛苦上才是恶代官的真谛！朝着最恶的目标努力吧！

METAL SLUG ANTHOLOGY

PSP	SNK Playmore	2006.11.07
	ACT	2人/39.9美元
合金弹头 精选		容量未定

到今年为止，备受玩家推崇的《合金弹头》第一作已经发售了10周年。为了庆祝系列诞辰10周年，SNK Playmore定于今年11月7日在PSP上发售《合金弹头》的精选集。这部作品收录了系列1代到5代，还包括2代外传X。虽然它不是新作，但是非常超值，很值得收藏。

《合金弹头》系列精选6作合力登陆PSP！不用妥协！掌机完美呈现街机画面和音质！

GBA版进行了一定程度的缩水。不缩水移植掌机，《合金弹头》PSP版是史上的第一次。利用UMD的大容量，一下收录全集更让人兴奋。

↑游戏画面极具魄力，非凡的2D效果让人称赞。



↑《合金弹头》经典的2代画面，不知道会不会勾起你童年的美好回忆。



↑3代在系统上继续增强，火爆的效果和左右卷轴移动方式更加爽快。



→也许你看到大小不同的屏幕画面会产生疑问，因为PSP版可以进行画面比例调节。

宽屏分辨率支持并保留原版尺寸



↑关卡中包含各种车辆，有些可以利用，有些则是敌人的运输车辆，需要小心应付。

从整体来看，《合金弹头》是一款从左向右移动的游戏。玩家控制主角，快速按键发射子弹，投掷手雷进行弧线攻击。前进的路上使用各种滑稽的武器，驾乘各种古怪的战车，解救各种"猥亵"的人质，干掉BOSS……游戏既好玩又有趣，并且关卡设计到位，具有很高的重复游戏乐趣和研究价值。

别忘了近距离使用匕首



↑面对行动缓慢的僵尸，别忘了近身使用匕首攻击，可以产生事半功倍的效果。

占据有利位置进行反击



驾驶工具对BOSS攻击



本作包含的全系列《合金弹头》都保留了街机原版的画面比例（4：3），还可以调整为拉伸的宽屏幕尺寸（16：9），还有黑边宽屏模式（24：17）。就像上面那些图中显示的，非常周到的设置。游戏中增加了画廊模式，增加了游戏的可玩度。



↑搞笑的车辆是《合金弹头》的最大特点，所以在掌机上尽情它带来的射击乐趣吧！

怀旧并享受经典游戏乐趣

飞奔刺猬竞速PSP



PSP	SEGA	2006.11.21
	ACT	1人/价格未定
索尼克 竞争者		容量未定

继NDS《索尼克 狂奔》之后，索尼克登陆了PSP。从名称就可以看出，《索尼克 竞争者》不同于《索尼克 狂奔》的过关类型，变成了“赛车类”的动作竞速游戏。刚开始索尼克和好朋友纳克鲁斯比赛，而后碰到了暗影索尼克和其他强劲对手。利用独特的弧形跑道和各种加速器，展开一场其乐无穷的比赛。

↑→利用PSP的机能，角色造型塑造逼真。本作的画面素质也得到了保障，全3D场景简单而风格清爽，直线跑道充满了魅力。

全新场景和谜之角色登场

3D场景结合2D玩法

索尼克系列以速度著称，当然关卡设计就需要非常的严谨。本作同样在场地和赛道上下足了功夫。使用3D画面刻画背景，逼真震撼。而游戏玩法则继承了经典2D索尼克的传统——高速爽快。

最新角色登场

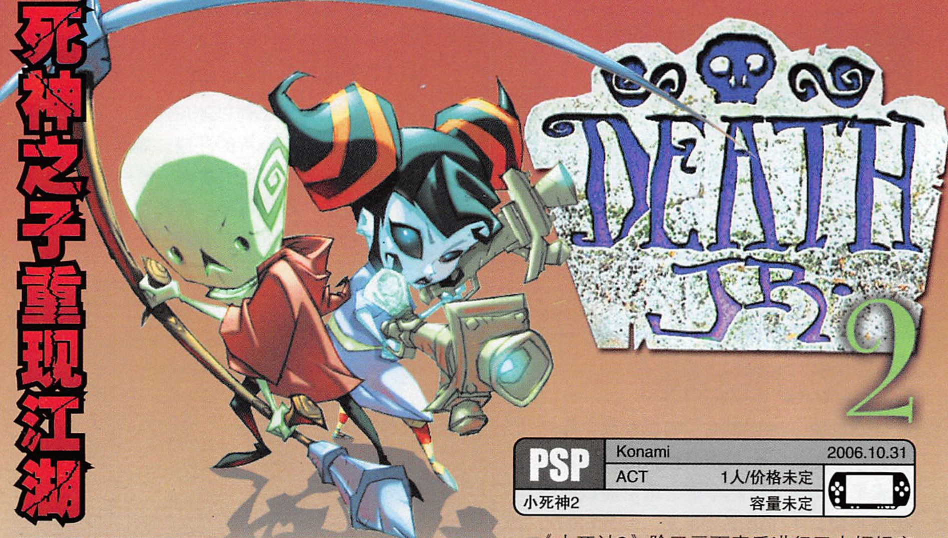
本作除了纳克鲁斯、暗影索尼克等经典角色，还有一个长相类似索尼克的白色“索尼克”加入。这个谜之索尼克目前的信息不明，不知道是敌是友，但是它的出现必将开阔索尼克世界，并且会使游戏更加有趣。



多人联机无限乐趣

在单人模式中，玩家要控制索尼克等角色一路冲锋，击败蛋头博士的阴谋，而各种敌人会出现阻挡索尼克等人的道路。游戏的Wifi多人模式则允许玩家和朋友进行联机比赛，通过使用个性差异的角色，在索尼克风格的场地中斗智斗勇，或者加速前进，或者通过阻挠对手的动作取得获胜的先机。可想而知《索尼克 竞争者》比一般竞速游戏的动作要求高很多。并且通过游戏中的升级系统，玩家可以自定自己的角色，而通过网络还可以交换卡片。

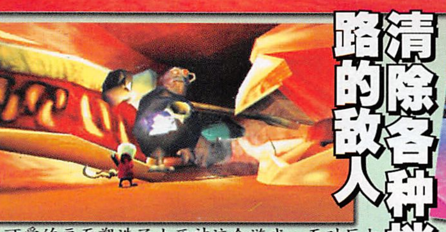
死神之子重现江湖



PSP	Konami	2006.10.31
	ACT	1人/价格未定
小死神2		容量未定

《小死神2》除了画面素质进行了大幅提高外，关卡设计更加有趣。并且除了这个手持大镰刀的小死神DJ，2代还加入了一个名叫潘多拉的手持喷射枪的小鬼女。2代的故事更加有趣搞笑，两个主角的能力和力量各不相同，并且各有独特的武器，所以必将给玩家带来更有趣的游戏体验。

清除各种挡路的敌人



↑可爱的画面塑造了小死神这个游戏。面对巨大的敌人，小死神应该采取哪种方式进行攻击？

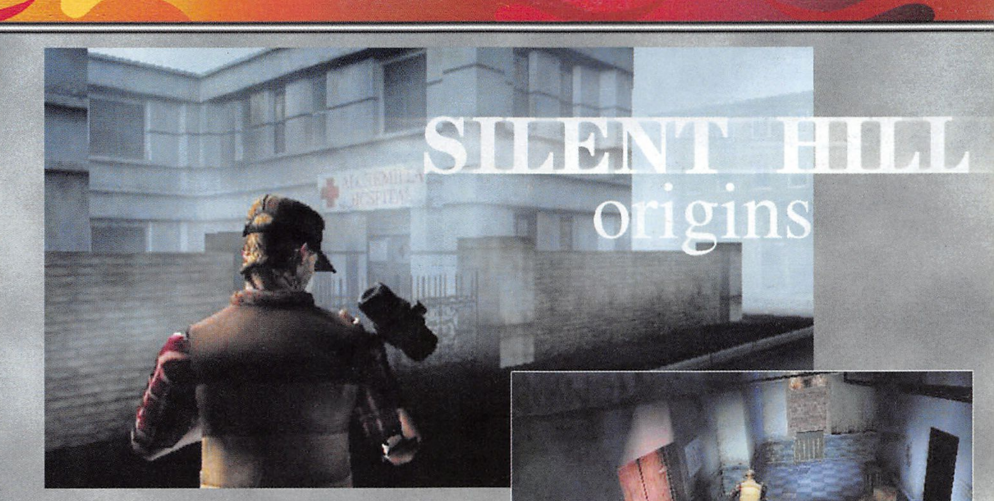
搞笑的画风两种玩法

依靠不同角色的能力和武器，玩家使用小死神注重近身攻击，躲避敌人的攻击至关重要。而使用潘多拉时，要以射击为主，所以游戏则变成射击类型。



↑游戏画风非常有趣，各种鬼怪敌人都变成了可爱的造型。游戏画面塑造细致，光影效果让人满意。





PSP	Konami	2007年预订
	ACT	人数/价格未定
寂静岭 起源		容量未定

完全进化的游戏玩法！

大概很多人看到游戏画面，都不能认出它就是PS的《寂静岭》。PSP版《寂静岭》的画面非常出色，完全达到了PS2水平。主角移动和视角表现方式很像《生化危机4》，一些固定视角的地方，也可以通过按R键进入准备攻击状态调整视角。



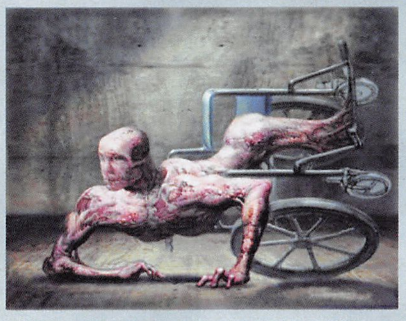
↑→《寂静岭》的场景充满了诡异的气氛，主角身处其中逐渐揭开秘密。游戏的3D角色多边形充足，近距离时怪物显得更加可怕。主角除了使用近身武器攻击，还能使用手枪等武器进行攻击。

发掘内心深处的罪恶起源！

完全重制的场景和怪物

“起源”中的新场景超过了30%，其余场景也进行了重制。开发者对其进行了大量细致的工作，目的是让玩家进行游戏时即感到新鲜又感到熟悉。





↑游戏中怪物造型在原作基础上进行了改进，同样的怪异恐怖。寂静岭的恐怖不仅来自生物，还有探索过程中，唤醒了玩家内心深处的恐怖。



运用你的想象力

"海选"掌机自制游戏

面对数不胜数的掌机游戏，你也许会产生困惑。因为经验告诉我们，很多看似好玩的游戏，到自己手里的时候却不是那么回事。那些所谓的大作中的规则为什么会是这样？制定一个游戏玩法的根据是什么？为什么我要在游戏中乖乖地服从？

于是有些人开始了自制游戏之旅。一部分人出于这种不服从的创作欲望，希望打造自己的"赛尔达"；另一部分人则出于DIY乐趣，认为动手制作DEMO的乐趣远远高于玩游戏本身。

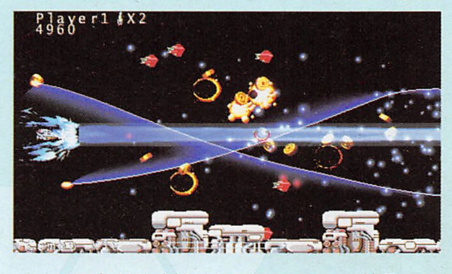
DIY爱好者的自制游戏大多数很小，一般几百KB，大的通常才几兆。这些小程序对其他人来说也许仅是一个试玩，是微不足道的。但是它们在网络上积少成多，却让作为编辑的我遇到了所谓的"海选"问题。出人意料的是，在做这期特别策划的过程中我发现很多杰作。除了有趣，还能给人一些启发……

文、责/剑纹

R-Gear:向R-Type献礼

R-Gear: Tribute to R-type

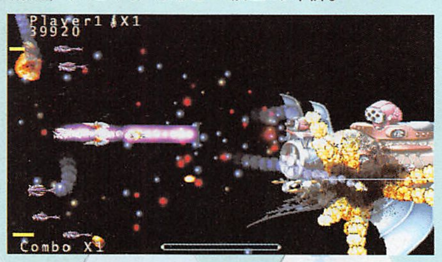
开发者 ....Froggies Prods 和TiTAN
文件大小 .....7.92 MB
发布日期 2006.08.20
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=9485
推荐指数 .....★★★★★



提到自制游戏就不能不说R-Type，就是Irem公司制作的著名2D横版射击游戏系列。这个系列在2D飞行射击游戏中出类拔萃，在玩家中也深得人心，很多游戏DIY爱好者都喜欢自制射击游戏，而且很多人用R-Type作为参考。

R-Gear就是这样的作品，从名称上不难看出这点——"R-Gear：向R-Type献礼"。这个游戏的制作人员说，他们喜爱的Irem公司去年停止了R-Gear的开发，所以他们决定把这款游戏在PSP上"复生"。对于说出这种话的勇气值得称赞，但是游戏的素质到底怎么样呢？让我们来看一看。把下载的文件拷贝到PSP记忆棒的PSP/GAME下就可以玩了。

游戏开始是一段故事情节和"CG"，文字中"警告"说："这个游戏不能卖或者什么的，所有内容和R-Type的联系都属于Irem、Cave、Aicom。"，给人非常专业的感觉。游戏画面有些3D感，模型和子弹都比较华丽。和R-Type比较相似的是造型，还有飞机组件的设计。操作感不错，并且可以控制组件和蓄力攻击。缺点是难度稍高，但是不影响给它五颗星的评价。



几何战争

Trigonometry Wars v8.18

开发者 71M
文件大小 .....0.56 MB
发布日期 2006.08.18
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=9445
推荐指数 .....★★★★★





《Trigonometry Wars》的中文名称是几何战争，如果你熟悉PC上的小游戏或者喜欢到XBOX Live上玩游戏，那么也许知道这个游戏。不知道也没关系，如今一个名为71M的开发者把这款游戏移植到PSP上，推荐你不妨一试。

这款游戏的特殊之处是操作，虽然游戏有三种操作方式，但是都非常特殊。默认操作为“Original”，操作方式为：R键射击，L键前进，摇杆控制子弹发射方向和拐弯方向。这种模式使用LR键操作非常有趣。按SELECT切换控制类型，“Analog fire”的操作方式为：×○△□控制对应的4方向移动，摇杆控制不同方向的射击。这个模式使用摇杆射击非常有趣，但是移动方式可能不容易上手。第三个操作方式为“Analog thrust”，就是使用PSP的摇杆移动，使用×○△□对应不同方向的射击，这样一来4个键对应4个方向的射击，按相邻的两个键对应斜方向的射击，这样就可以向8个方向射击了。这个模式移动非常方便，但是射击的要求就高了。

这个游戏的操作非常有创意，把有限的按键进行了充分、科学的组合。PSP版“移植”得也不错，可惜不是原创，也不可能有XBOX Live上有趣的排名系统，所以不能给人很高的挑战欲望。

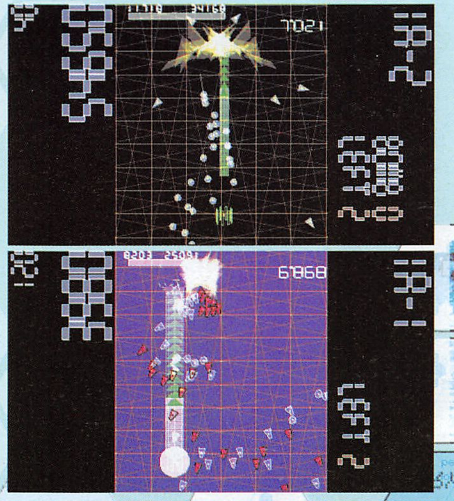
R根源

rRootage

开发者 ....mrbrown
文件大小 .....4.88 MB
发布日期 2005.12.14
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=225
推荐指数 .....★★★★

《R根源》同样是一款射击游戏，但是由于它的风格独特、关卡众多、菜单和文字很另类，所以值得推荐一下。游戏的画面很虚幻缥缈，飞机和子弹都是使用线条和3D效果构成的。菜单和文字很另类，想要看懂就要发挥想象力了。游戏系统很像财宝名作《斑鸠》。当然也有很多游戏采用两种颜色子弹的设计，但是《R根源》可以随时变换机身颜色，根据机身颜色吸收同种颜色的子弹，这点和《斑鸠》是一样的。

其中这个自制游戏包含了4种玩法，这个“斑鸠”玩法名为IXA。其他还有NORMAL、PSY、GW三种模式。Normal的玩法是用一个按键攻击敌人，另一个按键发动BOMB。BOMB的作用是放出一个向上移动的环形屏障，起到阻挡子弹保护自己的作用。这时的攻击方式只有一种，并没有“斑鸠”似的变换子弹方式。GW模式的玩法和Normal有些相似，一个键负责射击，另一个键用来放“BOMB”，不过这时的BOMB是在身体周围发出“光剑”，能够把敌人的子弹反弹回去。



这个游戏的系统很有趣，并且游戏中包含了40个关卡。其实关卡中的敌人基本一样，看不出是个什么东西，最大的不同是敌人发射的子弹弹迹。这也就说明了这个游戏的本质：突出华丽的弹迹，强调射击和躲避技巧。

PSP革命

PSP revolution

开发者 ....DeNitro
文件大小 .....12.98 MB
发布日期 2006.07.04
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=8609
推荐指数 .....★★★★★





DDR曾经风靡一时，虽然现在早就没了人气,但是残留的Fans还很多，《PSP revolution》（以下简称PSPR）的开发者显然就是其中之一。这个游戏采用了和DDR相近的名称，但是显得更有气魄。玩法当然也和标准的DDR一样，使用十字键和四个按键对应上下左右。根据节奏按键上手简单，过程投入。

PSPR是PSP自制游戏中非常出色的典范，各方面制作的都很成熟。游戏有完整的菜单，包括开始游戏、设置、制作人员名单、退出选项。甚至在设置选项中，还设有教学模式。游戏可以选曲、调整曲子速度、难度。从各个方面看，这个自制游戏几乎是原版的完美再现。尤其是操作感非常到位，根据按键准确性也会出现Great、Good等评价。虽然下载得到的游戏中自带的曲子不多，但是别忘了这是一款自制游戏。你可以在网上查找Stepmania歌曲，把它



们放到songs和formats文件夹中，就实现了添加歌曲的工作。

除了添加歌曲，PSPR还能够变换主题风格，所以后来出现了《Locoroco》歌曲和画面风格的《PSPR Locoroco》，任天堂游戏主题曲和画面的《PSPR任天堂》、各种动画主题歌曲和画面的《PSPR Anime》等等。

口袋妖怪管理员

Pokemon Keeper

开发者 N64Francois
文件大小 7.94MB
发布日期 2006.07.13
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=8796
推荐指数 .....★★★

方块类PUZ游戏在人们脑子里已经根深蒂固了，而《俄罗斯方块》无疑是最著名的作品。由于版权问题，PSP上不可能推出“绝对”的《俄罗斯方块》，所以玩家自制的版本接踵而来。《俄罗斯方块》的玩法简单，而且有很多现成的程序可以参考，所以自制的难度可以说是非常低的。可惜的是，PSP上的自制俄罗斯方块画面都很普通，游戏模式也非常单一，如果玩过NDS版《俄罗斯方块DS》的话，根本没兴趣去玩这些自制游戏。或者使用PSP上的模拟器，玩FC、SFC等机种上的《俄罗斯方块》，也会失去玩这些自制俄罗斯方块的兴趣。好在PSP上有一些非常有趣的自制方块游戏，能够帮助我们忘记《俄罗斯方块》。

《动物管理员》（zoo keeper）游戏是个PC



上的“时间杀手”级Flash游戏，深受办公室白领的欢迎。这个游戏后来登陆了NDS，利用触摸机能玩起来非常方便。PSP上的这个《口袋妖怪管理员》就是《动物管理员》的克隆，只不过里面的动物全变成了口袋中的角色（还是动物！）。

游戏的玩法是连接相邻的横排或者竖排动物，三个相连就可以消去。右侧显示每种动物的消去数量，屏幕左下方显示时间，左上方显示得分。游戏保留了原汁原味的《动物管理员》经典玩法，只是模式比较少。得利于PSP的大屏幕，画面表现不错，动物图标看起来非常舒服。

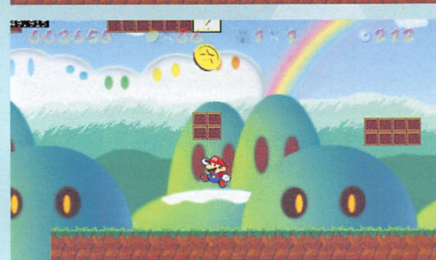
马里奥里程碑II

Mario milestonell

开发者 ....bacalvin
文件大小 10.99MB
发布日期 2006.03.12
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=5289
推荐指数 .....★★★★★

Super Mario Portable

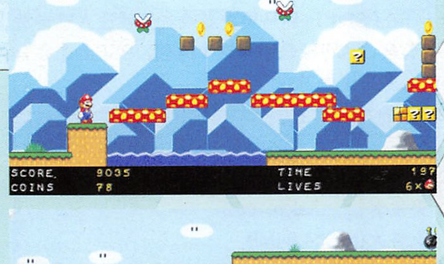


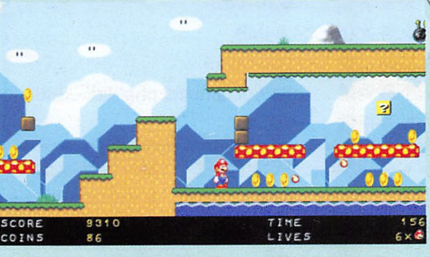


马里奥游戏是大家喜闻乐见的，所以以马里奥游戏为蓝本的自制游戏数不胜数。有些是直接模仿马里奥游戏，比如2005年底的“Mario v0.2 Demo”、“Dr.Mario v0.3”，2006年推出的同人游戏“Super Mario Portable Demo”、“Mario Bros Demo v2.0”、“Super Mini Mario”、“Super Mario War”等等。

这其中首先要说的是“Super Mario Portable”，这个游戏最近推出了Demo2版。虽然只有一关，但是画面和操作等细节已经非常到位了。游戏使用了N64上的《纸片马里奥》中的马里奥纸片形象，关卡则“复刻”了经典的《超级马里奥兄弟》的第一关。马里奥的很多动作都制作出来了，背景也非常漂亮，玩过的话肯定会很期待这个自制游戏的继续更新。

马里奥里程碑II





《超级马里奥战争》（Super Mario War）也是个不错的游戏。游戏的灵感也许来自大乱斗，玩家可以在最多4个角色中，设置3个为电脑角色，然后和自己的马里奥在不同类型的关卡中展开战斗。游戏可以设置的选项非常多。可以选择关卡，游戏中包含了数十种风格迥异的关卡。还可以选择对战模式，对战模式多达20种。比赛类型也分为10多个。甚至在“设置”选项中可以设置的内容也多达13项……

说到马里奥自制游戏就不能不提《马里奥里程碑II》，也不能不提《超级塔克斯》(SuperTux)。《超级塔克斯》是根据《超级马里奥兄弟》改编的，跑动和跳跃是游戏的主体，并且有多个地区可供选择。游戏中设计了9种敌人和26个关卡。和《超级马里奥》最大的不同是游戏主角和游戏背景，这个游戏中的主角不是马里奥而是一只企鹅。它可以像马里奥那样跳跃踩敌人、顶砖块、吃升级道具……所以好事者bacalvin把它进行了修改，变成了一个“全新”的游戏——《马里奥里程碑2》。

由于是修改得来的游戏，所以《马里奥里程碑2》和《超级塔克斯》非常相似，操作、关卡、敌人位置等都如出一辙。唯一的不同就是画面了。前面说了《超级塔克斯》是参考了《超级马里奥兄弟》，所以再次参考《超级塔克斯》的

《马里奥里程碑2》就和《超级马里奥兄弟》更相似了。

在PSP上玩到马里奥游戏本身就让人感觉滑稽有趣，也可能是由于这个原因，PSP上才会有这么多马里奥游戏。

逃脱

Escape

开发者 taichi1082
文件大小 4.94MB
发布日期 2006.08.15
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=9366
推荐指数 .....★★★

如果你玩过PC上的一些“逃脱”类Flash，就知道这个游戏的玩法了。否则，看到图片时你没准会认为《逃脱》是“找碴”类型的游戏呢。

这个游戏和PC上的密室系列相似，玩家开始被困在一个密闭的房间中。房间的环境根据游戏机关有所不同，比如有“正常”的现代房间，也有怪异的恐怖案发现场。PC上的密室Flash（或网页)游戏前两年比较火，当时涌现出一大批优秀的游戏。很多游戏的素质都非常高，不过火了一阵子就慢慢“没落”了。

这个自制游戏就是密室类型的游戏，算上训练关一共有5关。游戏刚刚推出（8月15日），所以完成度还不太高，前两关只要在杂物中找到钥匙，开门即可。第三关使用“密码”开启门锁，难度也不高。第四关房间中设置了一些小“机关”，需要开启一个箱子才能得到里面的钥匙……当我刚玩上瘾的时候，这几关就全部打通了。期待作者的继续更新。





NDS上的自制游戏

和PSP上的众多自制游戏相比，NDS上的自制游戏数量明显处于劣势。这主要是因为开发软件的使用难度、NDS存储设备的复杂度等条件限制造成的。当然NDS的机能也是一个重要原因。不过，NDS上的自制游戏虽然比较少，但是不乏精品。它们支持触摸屏，支持众多类型的烧录卡，很多游戏的完成度也很高。虽然谈不上震撼，但下面这些自制游戏绝对让人叹服。

Gioioso!

Gioioso!

开发者 ....Tassu
文件大小 3.51MB
发布日期 2006.08.22
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=9536
推荐指数 .....★★★★★



这个名称古怪的游戏，内容同样非常古怪。作者Tassu给我们讲述了这么一个故事：Loopy博士发明了一台可怕的机器，它能够把音乐变成活生生的小球，名为“片段球”。他把机器命名为“音乐共鸣器”。但是发生了一个事故，这台机器从博士这里“跑走”了。接下来灾难发生了，它开始不断地把世界上所有的音乐变成可爱的小球 。

但是这些片段球仅仅能够以声波的形态存活，并不能活在固体世界中。所以世界上的音乐即将死亡！Loopy博士呼唤玩家，需要我们帮助他挽救世界上的音乐。

和绝大多数音乐游戏一样，这个游戏的目标也非常简单。使用触摸笔移动小球，把颜色相同的碰到一起就会变回音乐。因为小球的颜色



多样，碰撞发出的音效不同，随着玩家节奏的快慢，这个游戏的音乐千变万化，充满了乐趣。由于小球在固体世界中不能长久存活，所以玩家救它们的速度要快，太慢的话游戏就失败了。

这个游戏虽然刚刚放出，但是已经包括了4首歌曲，作者称要增加完整的故事模式。让我们拭目以待吧！

触摸战争

A Touch of War

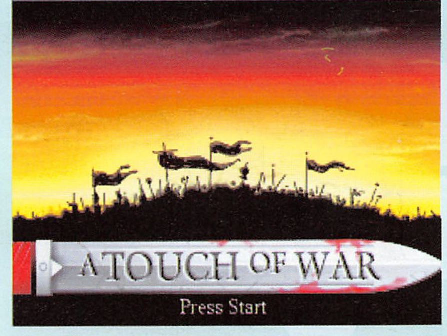
开发者 ....JimmyL

文件大小 0.52MB

发布日期 2006.08.26

下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=9627

推荐指数 .....★★★★



《触摸战争》是一款自制即时战略游戏。游戏发生在古代战场，就像大家熟悉的《魔兽争霸》等即时战略游戏。游戏开始前有比较完善的设定画面，允许玩家设定触笔左撇子使用方式、电脑人数、战争迷雾、关卡项目。甚至还有Wifi联机设置。NDS的上屏显示地图、金钱数、木材数，还有所选兵种名称和HP等信息。下屏就是游戏场景画面了。玩家可以通过触摸屏直接点击部队移动，或进行其他命令，既直观又方便。

这款自制游戏推出的很早，作者不断地更新版本。经过了多次更新后，游戏画面得到了大幅提升，操作和游戏中的各种单位也得到了很大强化。看来作者对自己这款游戏是非常重视的，相信随着更新这款游戏的素质会逐步提高。



洛克人ETK

MegaETK

开发者 ....ETK

文件大小 1.64MB

发布日期 2006.08.24

下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=9586

推荐指数 .....★★★★

《洛克人ETK》显然就是自制的洛克人游戏了。作者ETK把自己的名字加在洛克人后面，似乎是想成为洛克人中的一员……

这款游戏也经过了多次更新，所以完成度很高。游戏刚开始可以选择存档位置，然后选择游戏难度。选择项目使用到了触摸笔，甚至在选项界面还有“商店”等选项，看来这款游戏的内容已经很丰富了。

游戏中NDS的上屏显示主角各项属性，有HP、盔甲类型、武器类型。右上角显示小地图，右下栏显示怪物属性等信息，可见这款游戏充分

利用了双屏机能。下屏当然就是游戏主画面了，画面虽然比较简单，但是对于自制游戏来说，已经很出色了。洛克人和各种怪物的造型都很有趣，左上角同样显示了主角属性，和上屏不同的是这里使用颜色条表示，而不是数字和文字。

游戏的各种界面非常详尽，画面和各种效果也都表现了出来，手感也非常到位。作者应该是一个洛克人Fans，希望这款游戏的素质继续提升，也希望更多的优秀自制游戏出现。



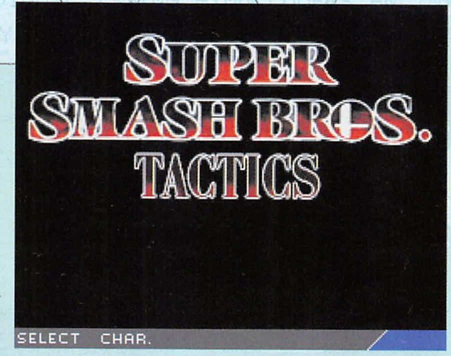


任天堂大乱斗战略版

Super Smash Bros Tactics

开发者 ....Ali Banana
文件大小 0.45MB
发布日期 2006.06.06
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=8142
推荐指数 .....★★★

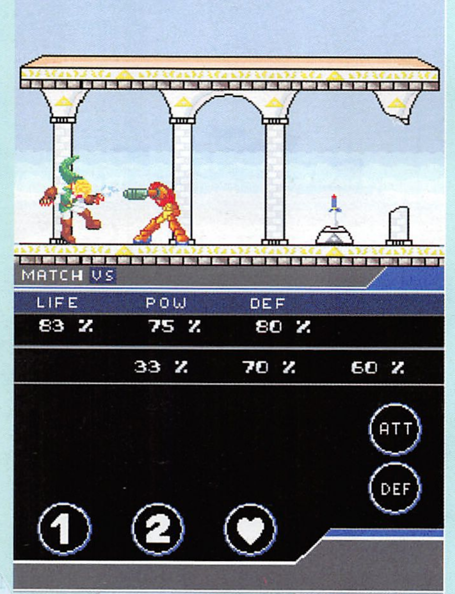
这个游戏可称充分运用想象力的自制游戏典范。《任天堂大乱斗》本身是一款动作乱斗游戏，而这个游戏却把它变成了回合制战略游戏。《任天堂大乱斗战略版》目前有三个可选角色：林克、萨姆斯、卡比。他们的能力不同（应该是不同）。具体数值有：生命值(HP)、能量值(Pow)、防御值(Def)。这些数值都方便地显示在NDS的下屏。没



错，这个游戏使用上屏显示战斗画面，因为它是一个战略游戏嘛！使用下屏显示数值，上屏显示战斗画面更加方便观察。可见作者在游戏细节上考虑得很周到。

游戏的画面非常不错，角色描绘得惟妙惟肖，颜色鲜艳、动作逼真。战斗时的背景也有多个可选。作为战略游戏，这款游戏的玩法是通过选项决定攻击或防御，选择选项进行各种方式的攻击。可以把这个玩法理解为回合制RPG游戏，因为战斗方式和RPG实在很相似。

游戏还没有对话和情节，作为一款战略游戏显然是不合格的。不知道作者有没有增加情节的打算，因为单纯战斗很无聊，虽然采用名人的想法很有创意。



触摸革命

Touch Touch Revolution

开发者 Mastertop101
文件大小 1.6MB
发布日期 2006.08.08
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=9260
推荐指数 .....★★★



前面介绍了PSP的舞蹈革命游戏PSPR，这里继续评测NDS上的《触摸革命》。这个游戏同样是今年暑假期间推出的，所以目前版本较低。

其实游戏本身没有什么可说的，就是根据DDR改编，玩法当然和DDR一样。《触摸革命》可以设置速度，对于这种游戏来说是很有必要的功能。有趣的是NDS版除了使用十字键和ABXY按节奏，还可以使用触摸屏上的箭头按出节奏，这是比PSP版有趣的地方之一。有趣的地方之二是双人模式，这个游戏居然设置了双人模式，允许两个人使用一台NDS，分别控制十字键和ABXY进行游戏。当然《触摸革命》的画面比PSPR要差很多，对于这种游戏来说画面不是最主要的，而且随着版本更新很可能会改善画面。

游戏默认文件中包含了5首曲子，进行游戏后会给出评价，所以从整体上看《触摸革命》非常不错。

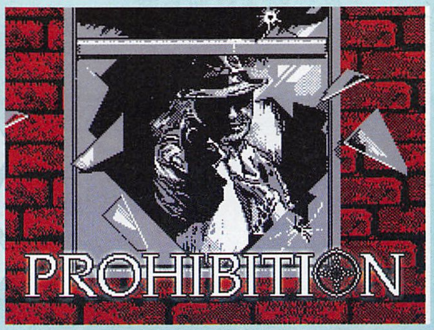
禁令

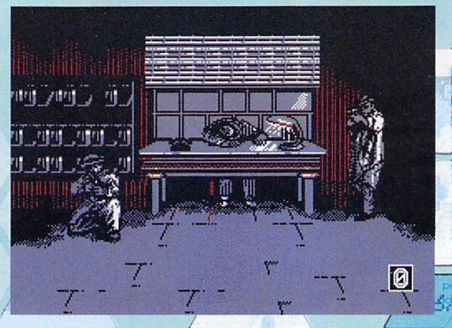
Prohibition

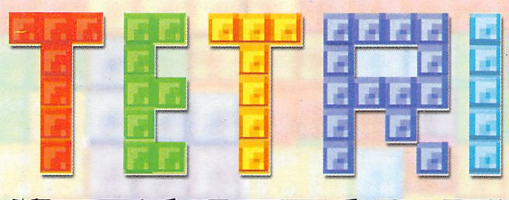
开发者 Space1和Kukulcan
文件大小 1.74MB
发布日期 2006.08.25
下载地址 .....http://dl.qj.net/dl.php?fid=9593
推荐指数 .....★★★

前面介绍的《触摸战争》非常好地利用了NDS的触摸机能，实现了掌机玩即时战略的想法。使用触摸屏还能够方便地操作FPS游戏，《银河战士 猎人》就是个很好的例子。其实NDS上的自制游戏也有多个FPS游戏，比如《Quake》、《DOOM》等。不过这些FPS游戏的完成度比较低，实际游戏起来不是很有趣。除了即时战略和FPS游戏，光枪射击类型显然也是非常适合推出NDS游戏的，《禁令》就是一款光枪游戏。

这个游戏其实也不是原创游戏，原版早在1987年就推出了，游戏公司是 Infogrames，平台是Amstrad CPC电脑。这款自制游戏可以选择十字键或触摸屏操作。游戏的完成度较高，包含了关卡和BOSS战，游戏玩法就是通过点击触摸屏攻击屏幕上的敌人，完成关卡需要杀死一定数量的敌人。如果你是这个游戏的老玩家，一定要试一下这个游戏。如果你没玩过，那就更值得一试了。







俄罗斯方块是最高的对战工具！

原本就是在世界中最常见，也是最通用的益智游戏《俄罗斯方块》。它在游戏业当中可以说是无处不在。街机、家用游戏机、掌机、电脑、手机甚至还有专门制成的“俄罗斯方块掌上游戏机”。可以说在我们生活娱乐中的每个角落里都散发着它的魅力。

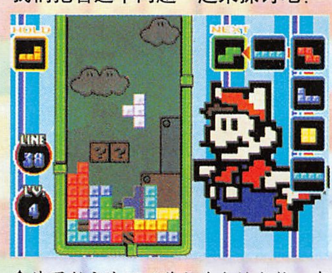
人们为什么会对俄罗斯方块着迷呢？

随着电脑游戏的问世以来，有着不少游戏都引发了具有世界规模的热潮。其中，最具有代表性的就要属俄罗斯方块了。它不仅保持了20年以上的热度，而且至今也没有要被冷却的迹象。究竟是什么原因使它能够长盛不衰呢？那么，就让我们抱着这个问题一起来探讨吧！

简单的规则，深奥的要素！

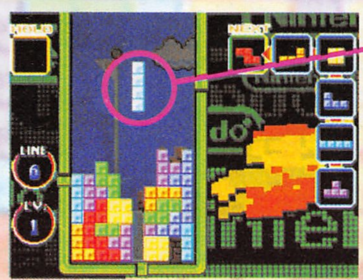
俄罗斯方块之所以可以被大众所喜爱，是因为它有着4、5岁的儿童也可以理解的非常简单的游戏规则。但是，它的简单并不影响它那深奥的游戏要素。根据不同的图形组合，有着令人难以捉摸的千变万化。根据对游戏的熟练程度，可以发展成绝妙的对应。而这些因素就构成了人们对它的热衷度。

规则①7种基本图形一个接一个的从上方落下，落地以后固定。
规则②落地之前，可以操作图形进行回转或左右移动。
规则③当图形填满一横行后，那一行就会被削去。
规则④当图形高度达到画面最上方的时候，游戏会以失败而告终。



↑俄罗斯方块可以称之为女性尤物，有很多的女孩子都喜欢这种简单而又锻炼大脑的游戏。

努力获得最高分

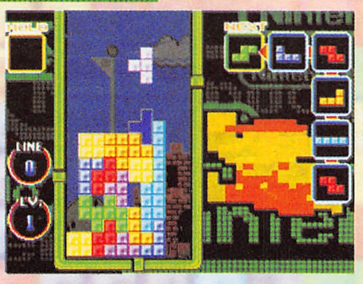


竖棍

竖棍是获得高分的关键。

←当消除一行的时候会得到相应的分数。同时消除的行数越多，得分也就越多。

独特的堆积方法



→从一侧堆积，从两边开始堆积，相信每个人都有自己的堆积方法。

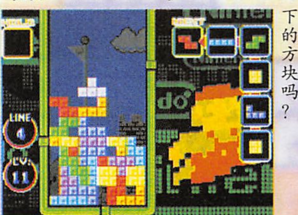
不限人数的游戏乐趣

最开始的俄罗斯方块，只能一个人独自进行的游戏。随着移植到街机以后，开始对方块落下的速度进行加快。到了家用机时代以后，又加入了多人对战模式。到了后期，游戏要素又被进一步的提升，比如方块的转向变得不再是单一方向。道具要素的追加也使得俄罗斯方块的游戏性变得更高。当然，主要的胜败还是要取决于玩家的个人水平以及游戏的经验。自己的游戏水平越高，也就会给对手造成越大的压力。

望着已经所剩无几的GBA发售表，想着GBA当年的辉煌，失落呀！（朱廷魁）
男，20岁，广西桂林航天工业高等专科学校，541004

单人模式是与速度对抗

大半的俄罗斯方块中都加入了速度系统。这种系统的追加让玩家在后期变得手忙脚乱，稍不留神就会导致GAME OVER。



←你的反应能跟上超速落下的方块吗？

对战中将明显看见对手的攻击

对战中，对手的攻击将会体现在你的画面中。对手消除的行数会增加到你的画面中，消除的行数越多就会对你产生越大的危机。当然，你的行数消除也可以抵消对手的攻击。



←对手进行大量行数消除的话，你的危险就会随之而来。

俄罗斯方块的历史

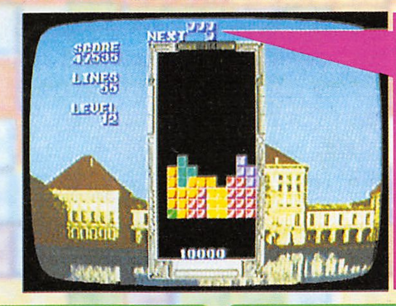
自从亚力克西·帕杰诺夫创造了俄罗斯方块以来，除了在街机、家用机等上的移植之外，还有着各种游戏要素的追加与翻新。下面就让我们来看一看俄罗斯方块的进步吧！

初期的电脑版

苏联的科学家帕杰诺夫在1985年研制成功了新的程序。原本只是作为一种教育软件进行开发。但是，当发表以后立刻就被公认是一款高水平的益智游戏。这种初期版的俄罗斯方块，只有我们在开篇时介绍过的4种规则。

世嘉街机版

当世嘉把俄罗斯方块移植到街机以后，很快便成为一款流行的游戏。简单的游戏规则和耐玩的游戏性都是这部作品成功的原因。但是，由于个别高级玩家经常会使用一个币而进行很长时间的游戏，所以作为街机游戏，多少会让人觉得有些缺陷。



预告系统
预告系统是指可以在画面中看见下一个将要落下的方块种类。这种系统在现在的俄罗斯方块游戏中被普遍使用。

俄罗斯方块的THE GRAND MASTER系列

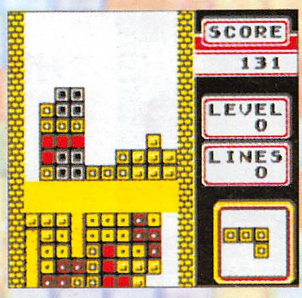
上述的俄罗斯方块都局限于得分和长时间的游戏。而后来发售的《TETRIS:THE GRAND MASTER》（以下简称：TGM）中又产生了一种新的概念。以最短时间内完成任务才能获得胜利的新要素使得俄罗斯方块又面向了一个新的发展方向。《TGM》中还有一种模式是方块出来后立即落地，其这种超速度的落下使得高级玩家也陷入困境。



↑→图中显示的是XBOX360的游戏画面，这款《TMG》曾在街机上获得了相当大的好评。但移植家用机还是第一次。

掌机GAME BOY版

1989年俄罗斯方块被移植到GAME BOY上面，并获得了400万的发售量。GAME BOY版上可以通过连线进行对战。



↑将自己消除的行数追加到对手身上的规则，在这里已经被确立了。

幸亏我上了大学后才认识掌机，要是再早一点我可能就完了……（马银哲）
男，19岁，河北大学电信学院05级安全工程，071002

俄罗斯方块的追加规则

在初期版发售后不久，新的规则被加入到游戏中。以下是其中最具有代表性的两个新规则。

【方块的落下速度会渐渐变快】

最开始为了诱发错误而将此规则加到了街机版。此规则使熟练的玩家也会产生致命错误。但是，就是因为此规则的增加，使得俄罗斯方块游戏变得更富有挑战性。

【着地时可以做出瞬间的操作】

当方块落地时可以进行瞬间的回转或左右移动。此规则的加入使得玩家可以对即将落地的方块进行更有效的位置调整，同时也成为了获得高分的必须技术。

TETRIS COMPANY

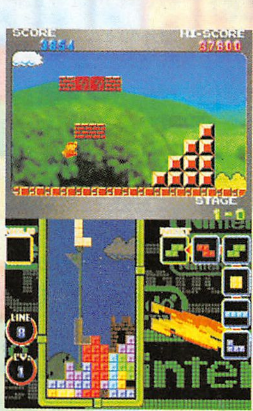
俄罗斯方块的大受欢迎，使得各个翻版游戏陆续上市。可是，在这当中就牵扯到版权的问题。为了防止不愉快的事情发生，制定出一系列关于俄罗斯方块版权的公司“TETRIS COMPANY”诞生了。



目前，家用游戏机上的最新作《TETRIS DS》于4月27日正式发售。本作中不仅延续了它本身即简单又深奥的特性。而且，还追加了通常俄罗斯方块中没有的新模式。另一方面，借助着NDS上的双屏幕特征和WI－FI对战功能，使得这款撒作品成为一种俄罗斯方块的专用对战工具。

俄罗斯方块－本来的简单

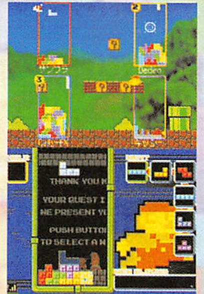
无数次的改进，无数次的规则追加，同时也意味着原本“纯朴”的俄罗斯方块将变得复杂化。厂商只是一味的进行游戏改进，却忘了俄罗斯方块是以简单的游戏性而著称。就这一点，著名的日本任天堂公司开始醒悟。在《TETRIS DS》上单人游戏中的标准模式里删减了很多多余的要素，使玩家又可以体验到俄罗斯方块的原本乐趣。



←俄罗斯方块上原有的要素都将会体现出来。并且有着双屏幕的NDS，乐趣2倍！

通讯对战也同样优秀

俄罗斯方块原本就不是对战游戏，所以，为了保持对战模式的乐趣，不得不加入更有意思的游戏要素。《TETRIS DS》中加入了各种道具和规则。这样就使游戏有着千变万化的乐趣。



→《TETRIS DS》将会根据玩家的水平进行自动对战分配。

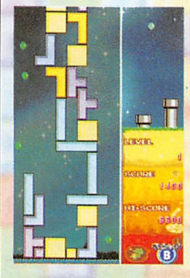
↑多人道具对战中，根据道具的使用和攻击的时机，也可以将高手打败。这也是道具战的魅力之一。

“对强者严厉，对弱者简单”的游戏系统

在WI－FI对战中取得胜利后，胜率值会随之增加。但是，如果战胜比自己弱的对手的话，增加的值会变得很少。这项设定可以说是弱者的护身符。

胜负之间的关键 道具

其它的游戏模式



←使用触摸笔操控的puzzle模式。还将发挥双屏的特性使游戏更加有趣。

单人游戏中预备了5种模式供玩家娱乐。和标准模式不同，这些模式中将有各种各样的规则。和通常的俄罗斯方块比起来，这些规则会让玩家的头脑一直处于紧张状态。比较适合玩腻标准模式的高级玩家。

游戏不是学习的天敌，而是学习的伙伴！（贾明皓）
男，18岁，广东茂名市油城四路53号大院新一栋201，525000



俄罗斯方块之火将永不熄灭

谁都可以简单理解的俄罗斯方块游戏。根据联系的时间会有很明显的进步。另外，其最大特点就是每次的游戏内容都将不同，且千变万化，使玩家不会有玩腻的感觉。就像《TETRIS DS》中加入道具的新要素，不仅没有破坏本身的游戏性，而且还使游戏更加乐趣无穷。在这一点上就证明了俄罗斯方块有着极高的发展性。在不久的将来，随着游戏业的不断发展，俄罗斯方块上又会有什么样的新突破呢？让我们拭目以待吧！

《TETRIS DS》经验对谈

风山： 对俄罗斯方块抱有很多的疑问。
松尾： 俄罗斯方块的达人。
德奥： 熟悉俄罗斯方块的各种知识。

风山：《TETRIS DS》中对战的时候，可以在上画面观看对手的情况。是不是高手一般都要一边看一边对战呢？

松尾： 是呀，如果不看那个的话，很难取得胜利呦！

风山： 果然还是要看的啊，像我这样的初学者就顾不上对手的情况了。

松尾： 当然，也没必要关注每个对手情况。

德奥： 对，只要找出快不成的对手，并将他击败即可。就算有一个人再强，他也敌不过所有人的攻击。

风山： 确实是这样的。

松尾： 另外，道具的使用会加入很多不确定的要素。转败为胜也是很平常的事情。

德奥： 有时一不留神就被淘汰了！

松尾： 所以，要经常留意对手的动向。道具的使用地点等等。

德奥： 没有道具的对战中，那可真要看自己的本事了。如果玩家的水平都差不多的话，便很难分出胜负。而且，无道具的对战中，进行反败为胜的几率会变得相当的小。

风山： 我还是比较喜欢那种不规则的要素。话题改变一下，不限于DS，其它的俄罗斯方块中有没有什么必胜的秘诀呀？比如什么图形放在什么图形的上面等等。

德奥： 必胜的方法肯定是没有的，这要看自己的努力了。

风山： 是这样的啊？

德奥： 记得原来世嘉街机版俄罗斯方块上面，方块的回转方向都是被固定的。好像只能向右转吧。

松尾： 是呀，现在游戏中的方向回转变得自由了。还有，刚才提起的必胜方法是没有的。但是，窍门嘛，还是有一些的。比如，不要只一味追求使用竖棍来取得胜利，当方块堆积太高的话，就会让对手有机可乘。而且，L型方块的使用方法也是整个对局的关键。尤其是在长时间不来竖棍的情况下，只能用它来削行，但是还要注意不能把空隙堵得太死。否则，好不容易堆积的形状就会被破坏。总之，“经验”是俄罗斯方块中必不可少的东西。

风山： 所谓的“经验”，可以在对战中培养起来吧？

松尾： 是这样的。所以，就算你是个初学者，也不要因为害怕输而经常独自游戏。多参加对战的话，会很快的提高你的经验。

德奥： 而且，在WI－FI对战中取胜的话，胜率值也会提高的。

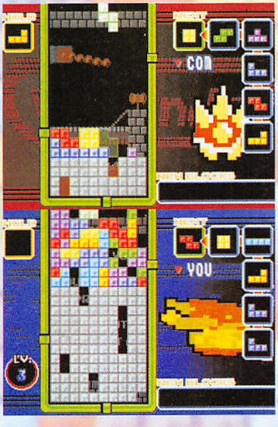
松尾： 对，胜率值的设计可以激发出玩家的挑战心理。有的时候，看见别人的胜率值比自己高，可当自己实际对战后却赢得了对手。这种心情是无法用言语来表达的。

风山： 是呀。当自己达到一定领域的话，确实很有成就感。

松尾： “就差一点经验就可升级啦！”这种时候失败的话，会相当懊恼。相信这种心情每个玩家都会有。

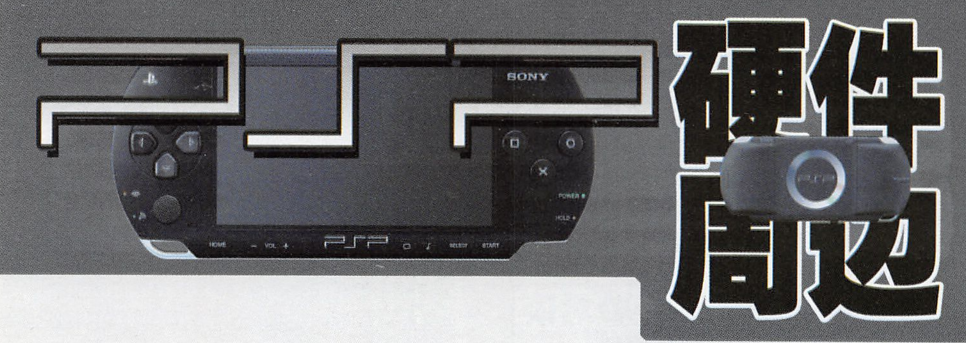
风山： 非常理解，我就是经常产生这种懊恼情绪的人。

俄罗斯方块是一种非常锻炼逻辑思维的一种游戏。从发明到进化，经过了无数个岁月。当然，也有无数个玩家被其倾倒。到现在为止，俄罗斯方块的进化也还在继续着，随着时间的推移，未来的俄罗斯方块会变成什么样呢？相信你会关注，我也会关注，所有的玩家都会关注。那么，就让我们一起来一边了解、一边关注俄罗斯方块的发展吧！



看着游戏中的“自己”时，不要忘了现在的自己还有该做的事。（张伟钦）
男，18岁，广西北海市北海中学高三12班，536000

PSP硬件周边







内部存放包

从包内伸出耳机线

- 厂商：SONY
- 价格：1575日元
- 外形：长19.8cm，宽10.9cm，高2.4cm
- 重量：约37g

这是SONY官方推出的PSP专用《Locoroco》主题包，包身上印满了游戏中出现的可爱花朵。包表面使用了尼龙材料，防水的效果很好。边缘使用了橡胶夹在里面，使整个包很有质地，不会变形。采用拉链设计，拉动感觉顺畅。拉紧时有5mm左右的缝隙，这是为了把PSP的耳机线从中穿出来。包内部使用柔软材料，还设计了两个小包，可用来存放3张UMD和耳机等物品。





用水淋都不怕

透明度非常高

- 厂商：石崎资材
- 价格：777日元
- 颜色：银
- 附属品：吊绳
- 重量：9g

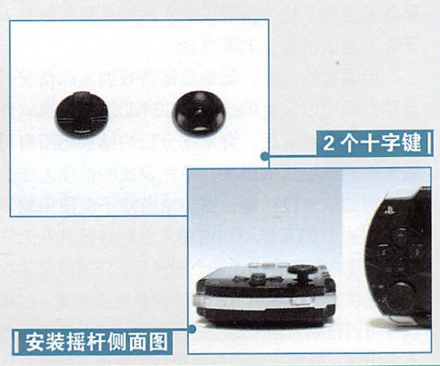
这个透明的塑料袋是为浴室准备的。把PSP放在里面，就实现了玩家一边洗澡一边游戏的可能。首先它的密封性非常高，塑料材质坚韧完全不会透水，特殊的拉链设计非常牢靠，即便把它放在水中也没问题。塑料袋的手感柔软舒适，袋子边缘的弧形设计符合PSP机体造型，让L/R键按起来没有不适感，电源键和wifi开关也很容易按键。最重要的是它的透明度非常好，一点儿也不会影响PSP优秀的画质。

有梦想就有未来，只要相信梦想的存在，它就真的存在。（姚麒）
男，15岁，上海市卢湾区南塘浜路93弄15号505室，200023



如果你是个格斗游戏爱好者，也许早就对PSP的按键有意见了。因为PSP的十字键和摇杆玩格斗游戏都不太完美，所以应该关注这个小产品。这是一套PSP用的十字键和摇杆套装，两个样式不同的十字键和6个样式和高度都不同的摇杆。摇杆安装非常简单，直接拆下PSP原摇杆，然后安上适合自己的摇杆即可。十字键则更加简单，直接粘在PSP原十字键上即可使用。

- 厂商：PantherLord
- 价格：735日元
- 种类：8种（两个十字键、六个摇杆）



2个十字键

安装摇杆侧面图



8个摇杆

拆卸PSP摇杆



- 厂商：Gametech
- 价格：3480日元
- 电池容量：2600mA



三种电池外表

安装到主机

查看剩余时间

如果你对PSP的续航能力不满，可以选择SONY官方的2200mA电池，或者选择这款2600mA的大容量电池。PSP标准电池的充电时间为2小时38分钟。2200mA的PSP-280电池充电时间为2小时38分。MAX POWER 2电量从0到充满的时间为2小时10分钟。在游戏运行状态的使用时间上MAX POWER 2虽然不能达到PSP-280电池的5个多小时，但是效果也比较让人满意。在PSP上查看电量，MAX POWER 2能够达到7小时35分钟。



M3专栏

文/窗外不归的云　责编/岚枫

▪ 电影卡产品最新动态 ▪

在本期专区与大家见面的时候，M3Lite早已经上市了。作为完美体积和外观并且使用NDS的SLOT-2接口的NDS/GBA两用烧录卡，无论是功能设计还是外观方面，M3Lite已经是目前的巅峰之作了，可以更换彩壳不仅是方便用户，就是对于销售商的进货分配也十分方便，这充分赢得了市场的广泛好评。基于这些设计优势和功能优势，M3系列电影卡从叫好不叫座的怪圈开始突出重围，以惊人的销售增长量在国内开始全面普及。关于M3Lite的详细情况，可以看本期笔者为大家同时奉上的全面评测。

▪ 电影卡软件相关知识介绍 ▪

随着近期NDS新游戏大作的不断出现，G6/M3游戏转换软件的更新是必然的。虽然初期安全模式应付了所有新游戏的运行问题，但是始终来说用户需要得到软复位等附加功能来方便自己的使用，于是电影卡G6的4.3a内核和M3的C26内核经过多次的修改和测试后，终于放出了正式版。和以往为了改善新游戏的兼容性而发布新软件不同，这次的改进虽然也是提高游戏兼容性,但是内部核心却作了较大调整，一个是解决任天堂在给游戏商的新开发库中增加了防烧录的措施，另一个是改善了软件的转换设置，向更为人性化的方向发展。下面让我们来看一下软件都作了哪些方面的具体改善。

“强制读写”这个功能就是解决新游戏防烧录的问题，近期的很多新游戏都在运行后如果不需要联动，就屏蔽了NDS主机的SLOT-2端数据读取，就是GBA那个插槽的数据读取。这样游戏可能就运行不起来了，“强制读写”选项则解决了这一问题。但是相应的新问题就来了，越来越多的选项设置用户如何使用呢？尤其是对于那些新手可能更不知所措，不过不用担心，开发人员早就考虑到了这个情况，这次的软件更新就加入了非常强大的智能判断功能。

所谓智能判断，就是根据游戏的实际情况，自动判断可以设置的选项。G6/M3游戏转换软件在添加一个游戏后，会依据分析的结果把所有可以设置的选项提供出来，不能设置的选项无法选择，例如软复位功能，当一个游戏不能使用软复位，过去我们可能不知道加入之后导致游戏无法运行，现在则不会出现这个问题了。还有就是这次“强制读写”选项也可以自动判断是否需要，如果软件可以自动判别出游戏是否需要，则此选项根本不会出现，转换软件会自动帮我们处理。如果软件不能确定是否需要，那么此选项可选。用户可以尝试其中的一种方式来进行转换，根据软件的建议，这个选项一般是不需要选择的，可是任天堂的新开发库很快会应用到每个游戏厂商新发售的游戏中，估计此选项被选择的机率会越来越多。根据笔者的测试，智能判断的功能还是非常强大的，目前540多个NDS游戏中仅有几个需要手动选择，其他的都可以自动判断出最佳的设置方案，而且手动选择的几种模式也都可以正常进行游戏，因此不是特别特殊的游戏，应该都不会有太多的影响，G6/M3的游戏转换软件在功能选项方面虽然更全面和细致，使用上还是是比过去的更简单了。



SuperCard专栏

文/窗外不归的云　责编/岚枫

打假专栏

SC-SD以及SC MINI SD的假货继续在市场上猖獗，为此，SC官方又采取行动，新发售的SC-SD其模具都做了改动。虽然是些小改动但效果不错拔插卡带更加自如。目前新生产的背面都有槽的可以用来鉴别区分假卡，这样就可以不用依靠电路板等来识别假卡了，因为假卡现在越做越真了。

新闻通报

众所周知SC Lite目前发售了中英文两种版本，为了区别中英文版，官方特别更换了SC lite中文版的贴纸，以便玩家购买时方便地选择，虽然新版的贴纸仍然不怎么样,但是与英文版的“星战”相比，要好看多了。

此外，最近上市的SC Lite实际上已经悄悄地更换了模具，当然大多数人都不知道，实际上注意SC Lite的背面，我们可以看出改良后的模具卡槽处有一处打薄部分，就是那个地方让卡难拔插，现在更换了模具，打磨后的地方比较薄，这样就可以让SC Lite插进NDS Lite轻松自由了，以前据说有朋友在空调房里将SC Lite从NDSL中取出来竟然搞得满头大汗，现在不会再发生这种情况了，像取普通的烧录卡一样，只是需要稍微有点技巧，从左到右、从右到左稍微动几下就可以，这个改进解决了大问题，现在根本就不用我们花功夫去取卡了。

另外还有个好消息，SC Lite近日也有了黑色的版本，这恰好适合最近购买日版黑色NDSL的朋友们，因为之前黑色NDSL没有合适外壳的SC Lite，外观显得不太协调，现在有了黑色版外壳，黑色NDSL玩家也可以让自己的小黑有配套的烧录卡了。

不过目前SC不提供外壳更换服务，因为SC Lite内部电路复杂，将卡带拆开后数据排线非常容易断掉，普通的玩家倘若自己更换外壳很容易发生这种情况，所以官方不提供外壳更换服务。

Rom兼容性速报

《FF3》作为NDS上面目前绝无仅有的大作,还没有发售前就受到万众瞩目，发售后大家更是竞相下载，而随后不久《FF3》的汉化版也发售了，虽然SC可以直接玩《FF3》的原版Rom，但是对于汉化版却出现了不能玩的情况,对此，PGCG汉化组有专门说明：本游戏汉化的时候使用了ndstools来拆分合并文件，这是因为该游戏字库要扩容，不这样做根本不行，否则大家都没得完。之前就放过测试补丁，那个补丁根本没任何汉化的内容就是一个原ROM然后拆分一次再合并的，没有任何修改。这种情况在其他烧录卡,比如DSLINK M3 G6上面均能够正常工作。

简单地说，造成原因应该是PGCG在重新打包ROM的时候出错，如果运行不稳定的，就可以按照这里给出SC论坛会员“烟火”提出的方法来解决：

1，到云云的网站下载NDSTOOL工具

2，解压后将其和PGCG版汉化ROM放在同一文件夹中（ROM名称需要是“finalfanstay3cn.nds”）

3，运行x.bat，并耐心等待DOS窗口自动关闭（请注意，在转换的过程中，一定不能关闭DOS命令窗口，必须要等其自行关闭才可以）

4，转换生成的xmod.nds

5，用烧录软件2.55C转换这个“xmod.nds ”，转换时勾选“允许复位”、“快速玩游戏”、“允许GBA卡读写补丁”三项，其他不选（也就是默认选项+“允许GBA卡读写补丁”），转换后ROM文件的CRC校验码为：062CF4D7

6、游戏转换好后，可以将转换好的名字修改为中文，当然这就要看你自己的喜好了。请注意，后缀dsq请保留。

使用这个办法，就可以解决SC不能玩《FF3》中文版的问题。

EZ专区

文/窗外不归的云　责编/岚枫

EZ FLASH官方稿

自4月EZ4上市以来，虽然遇到了一些技术性的问题，但是随着软件开发的进展和6月的EZ4Lite跟进上市，EZ4家族逐步走上了稳步发展的道路，其间用户们对卡带的功能和外观也提出了不少意见和建议。经过分析归纳总结，我们重新规划了卡带功能和外观。定于9月推出另外两款新产品。：EZ-FLASH 4 Lite Deluxe 和 EZ-FLASH 4 Lite Compact。

EZ-FLASH 4 Lite Deluxe (以下简称EZ4LD)，不仅拥有高达256Mb PSRAM + 384Mb NorFLASH的超豪华硬件配置，更拥有32Mb Loader+ 8Mb 存档SRAM，堪称目前市面上最高配置的烧录卡。

EZ-FLASH 4 Lite Compact (以下简称EZ4LC)，采用了专门对应NDS游戏的精简设计，降低成本的同时也大大降低了售价。

新加入的两个产品采用了类似原版NDSLite防尘卡的设计，并且进行了和原版卡一样的高光UV处理，值得一说的是，这次进行UV处理的厂商刚好就是给原装NDSLite产品进行UV加工的。相信质量一定会让大家满意的。

我们将以认真负责的态度做好产品的后续支持服务，让用户买得放心，用得满意。

云有话说：EZ4一直都是有争议的对象，它虽然贵为GBA烧录卡王者EZ FLASH1/2的最新型号产品，但是却因为种种缘故在市场上表现惨淡，分析原因，一方面是因为EZ公司在NDS上市后反映过慢，在其它公司推出新品时还抱住老型号产品不放，迟迟地不推出新型号产品，等到其它厂商占据了主要烧录卡市场后才匆忙之间推出EZ4，因为与前代产品EZ3硬件架构过于雷同，又被玩家视为没有诚意，结果EZ公司率先推出NDS Lite专用的烧录卡EZ4 Lite后不久，又因为突出问题不被玩家所理解，现在EZ又推出两款新型号的EZ4系列产品，看得出来EZ公司确实也着急了。

不过话说回来，最近一次EZ更新了EZ4的内核和转换软件，表现不错，更新如下：

EZ4核心 datecode 20060906：支持EZ4Lite Compact和EZ4 LiteDeluxeJogDyc

EZ4Client datecode 20060906 版本号1.0：更新列表更新至0547，同时大幅度提升了miniSD/MicroSD卡直读速度3倍，恶魔城片头在高速卡上几乎不卡，其他游戏内速度也大大提高，缩短黑屏等待时间。

而目前EZ方面表示他们一方面正在做NDS-GBA联动功能，做好之后会推出新版本，此外，之前的软复位引擎是基于flashme上面做的，用第三代引导卡引导的机器无法使用。对于争议颇大的兼容性问题，EZ的版主是这样声明的：有用过其他厂家卡带的朋友应该会有这个感觉，某些ROM不是要开那个设置，就是要关这个设置，否则不能运行。EZTEAM在破解方面花的心思更多一些，力求让用户记忆最少的操作。例如波斯王子，某厂的卡要打开什么完全载入开关才行...如果没有开这个设置，一样不能玩。我们在破解这个游戏的时候就遇到了瓶颈，很多用户应该记得两个版本的波斯王子在兼容性榜上居红了好久，当时如果让用户多做几个操作的话，是可以玩的。但是我们还是采取了彻底破解完美的政策。让用户只需做打开ROM，传送ROM,接下来就可以玩。



EWIN专栏

文/窗外不归的云　责编/岚枫

软件更新

目前最新的Ewin2内核是1.80R，更新为：

1.配合Ewin Tools V1.1 解决碎片问题。

2.解决0493等游戏的启动白屏问题。

3.加速字体库加载速度。

4.增加中文繁体支持。

至于Ewin Tools，目前最新的版本则是V1.10 0901，其主要更新为：

1、支持最新游戏---超操作MG

2、1.1版本支持在线更新.

注意事项

在0827版的转换软件中，有一个“强行进入”的选项，该选项一般不建议选用，但当遇到新游戏出现白屏的话（如星际火狐，FF3等），则需勾上该选项，目前清楚以下游戏需要勾选强行进入补丁，配合强行进入补丁，Ewin2可以让一些不能兼容的游戏得以运行，目前官方整理出来的游戏列表有：

0506 – Nintendo DS Browser (J) (WRG)

0507 – Tamagotchi no Puchi Puchi Omisecchi Gohi Kini (J) (WRG)

0511 – Star Fox – Command (J) (WRG)

0512 – Mushi Machi no Konchuu Monogatari (J) (WRG)

0524 – Final Fantasy III (J) (WRG)

0525 – Rune Factory – Shin Bokujou Monogatari (J) (WRG)

0529 – Quiz Kirameki Star Road (J) (WRG)

在使用过程中，也欢迎玩家进行反馈测试出需要“强制进入”的NDS游戏。

资源放送

《中国象棋》：在GBA时代很出名的开发者乐水在Ewin2发售不久即为Ewin2开发了专用的NDS游戏《中国象棋》，这个游戏画面精美，可玩性强，在玩了游戏厂商开发的大作后，来欣赏一下这种小品游戏，别有一番滋味的。

坏点亮点测试程序：同样是乐水，他为Ewin2的用户开发了一款坏点亮点查看程序，这样大家就可以用Ewin2来查看自己的爱机是否有坏点亮点了。

Ewin2专用版Moonshell即将发布：虽然目前Moonshell目前并没有支持Ewin2，但是因为之前Ewin公司向Moonshell的作者Moonlight提供了一套样品，所以Moonlight表示将会尽快添加对Ewin2的支持。

内核升级方法

第一步：到Ewin2论坛下载适应自己烧录卡的升级文件，一定要根据自己的卡带型号下载相应的内核文件，其中 Ewin2-SD,Ewin2-miniSD，共用一种内核文件，Ewin2-micro为另一种内核文件，切记不要选错．升错了的结果就是你的卡带要到厂家去返修。

第二步：将内核文件copy到您的sd(minisd, microsd)上.

第三步：按"x"键几次取消文件过滤，这事可以看到内核文件EWIN_UPDATE.DAT

第四步：按"START"键，开始升级内核，升级的过程中切忌关机掉电！

第五步：按"A"键确认后，稍等片刻，升级完成！在屏幕出现“Congratulation！NDS（L）Will be switched off”这个界面后可以关机啦。从1.66内核开始，便支持Rom缩略图信息显示。

升级内核的注意事项

1、请选择使用正确的语言版本和硬件支持版本内核来更新。

2、更新时请先备份原有存档。使用Ewin Tools V1.1转换ROM后，再重新手动导入存档。

3、开机按L+R+UP 进行系统更新，如果您使用的是1.66或者更早期的内核版本，请使用START键完成升级。

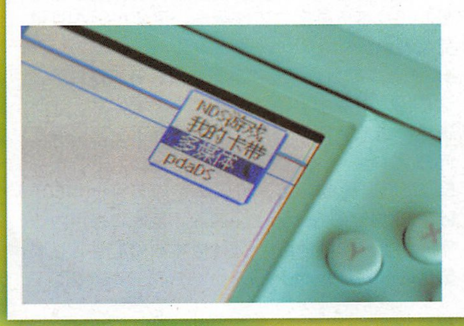
4、更新完成后，第一次运行游戏，有可能白屏，这是因为旧版本启动，没有记录碎块信息，这时请换个游戏重新启动即可，以后将不会再出现此问题。

5、开机启动成功后，可以将字库目录[cp950],[cp936]内部的system.fon删除，系统将采用内核字库，加快启动速度．繁体版本的用户暂时不要删除system.fon.

文/幺幺的任天堂 责/岚枫

NDS烧录卡发展到今天，经历了数次更新，在这期间也有数次标准的更改，云云以一些有代表性的产品来向大家简单介绍一下：

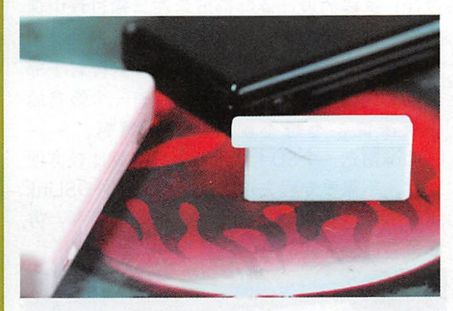
1、全球首款支持NDS游戏烧录的Neoflash发布，这是一款具有特别意义的产品，它的发售宣告了NDS烧录时代的到来，同时与之同期发售的MagicKey作为初次被国人所认识的Passme设备，也具有特殊意义，直到今天还有许多NDS自制程序都是在Neoflash的平台上进行开发，这与Neoflash重视国外市场有关，也和消费水平有关，当然，从某方面也可以看得出来Neoflash财大气粗，向广大程序开发者免费提供烧录卡就是很好的例子，当然Neoflash由于定售价过高没有在国内掀起太大的波澜，但是它的出现向所有的玩家传递了一个信息：NDS烧录卡出现啦！玩家们便开始耐心等待，因为大家相信，早迟都会出现一款价格合适的NDS烧录卡！



2、果然不出大家所料，在Neoflash发布不久，Supercard便发布了自己的NDS游戏解决方案，所以许多朋友都视Supercard为国内首款NDS烧录卡，实际上并非如此，Neoflash一直被大家认为是国外的烧录卡品牌，实际并非如此，Neoflash是之前在国内出尽风头的XGFLASH的化身，所以Neoflash才是国内首款NDS烧录卡，Supercard是第二款发布的国产烧录卡。Supercard的NDS游戏解决方案在初期来看确实实用度比较差，首先它是将NDS ROM载入到SDRAM中，然后再运行，这样一来就有容量的限制，因为Supercard的DSRAM是256M，那么初期就只能玩256M的NDS ROM，超过256M就不能运行，其次，载入时间过长，试想一下玩一个游戏需要等待几分钟的加载时间，有谁能忍受？所以玩家迫切地等待Supercard提供直接载入的功能，当然后来Supercard也不负众望实现了这个功能，这是后话。

3、电影卡和Supercard一直属于竞争关系，Supercard有NDS解决方案，电影卡自然也不甘落后，其实“落后”这个词用得也不对，因为实际上在Supercard发布NDS游戏解决方案之前，电影卡已经在开发相关产品，只是没有发布而已，而电影卡的产品一发布就受到玩家瞩目，因为其产品G6 FLASH确实是一款综合素质较高的烧录卡，而且创新地采用了Nandflash设

计。当然，最开始使用Nandflash的烧录卡其实应该是EFA linker2，只是这款产品一直没有发布NDS游戏解决方案。G6 FLASH发布之后引起一场抢购风暴，然而并没有维持多久，一来是G6 FLASH售价高，二来是G6 FLASH也出现了一些问题比如掉档现象，导致一些消费者购买信心不足。



4、之后如GBALINK、EZFLASH、Ewin等老款的GBA烧录卡也慢慢地加入了NDS游戏烧录的功能，但是这种方案也只是解决了那些买了老款烧录卡的朋友暂时不能玩NDS游戏的困扰，实际上属于过渡而已。

5、当然，Supercard、M3很快也都实现了完美的NDS游戏烧录功能，游戏载入时间也几乎为零，至于游戏兼容性也慢慢地提升。当然，各款产品的进化过程也是相当快的，比如SC由SC CF-SC SD-SC MINI SD，M3由M3 CF-M3 SD-M3 SD缩小版-M3 MINI SD-M3 MINI SD缩小版等等……

6、期间Neoflash也推出了一款名为MK2/MK3的产品，这款产品创新地使用NDS卡槽，而且其卖点是直接运行Clean Rom，当然在发售前吸引了不少人的眼球，只是发售后经过测试，发现体积较大，操作比较烦琐，而且兼容性一般，所以这款产品也没有红起来。



7、NDS Lite发售后，烧录卡厂商们也就将重心转移到NDS Lite专用的烧录卡上面，第一个NDS Lite专用烧录卡就是EZ FLASH4 Lite，然而这款产品兼容性一般，而且要命的是突出一截，所以在打响了NDS Lite专用烧录卡第一炮后，反响并不太好。

8、紧接着电影卡便发布了G6 Lite，这是一款内置存储空间的卡带，最主要的特性是完美不突出，它的发布掀起一股抢购风，不过也有朋友反映它售价稍贵，而且无法扩容。

9、很快，另外的一些Lite专用烧录卡也发布，比如SC Lite、Ewin2 TF，又比如最新发布的M3 Lite，总之，NDS Lite专用的烧录卡之战已经打响了！

本次横向评测，选取的烧录卡有以下几款：

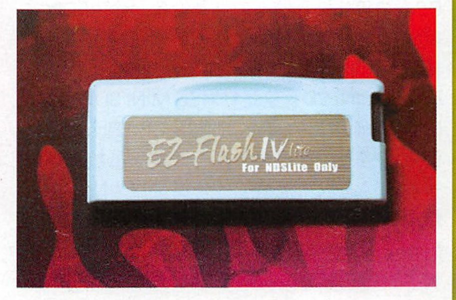
1、SC MINI SD
2、SC Lite
3、EZ4
4、EZ4 Lite
5、M3 MINI SD
6、M3 Lite
7、G6 Lite
8、DSLink
9、Ewin2 MINI SD
10、Ewin2 Micro SD

简介

SC MINI SD：这是一款给Supercard带来无数荣耀的产品，在之前的SC SD拥有不错的市场基础之上，SC MINI SD再创辉煌，成功狙击EZ4，一方面价格比较便宜，另一方面游戏兼容性尚可，所以SC MINI SD成为众多NDS玩家的首选。

SC Lite：这款烧录卡的发布就在前不久，相信SC的老玩家见到SC Lite一定会有很亲切的感觉，实际上它确实保持了价格便宜量又足的老传统。

EZ4：有点让人意外的是，许多朋友购买EZ4并非把它作为NDS烧录卡，而是看中了它的GBA



游戏功能，也许是因为EZ3无法扩展，所以EZ4发布后了却了一些GBA爱好者的心愿，只是EZ4的更新确实太慢。



EZ4 Lite：全球首款NDS Lite专用烧录卡的名号并没有给EZ4 Lite带来什么，一些着急的玩家在第一时间购买后，首先不满的就是它的外型：突出！现在又有改进版EZ4 Lite Deluxe以及EZ4 Lite Compact发售，突出依然，所以云云很不明白EZ官方现在在想些什么。

M3 MINI SD：如果要说美观，M3 MINI SD的黑透版本确实是漂亮非凡，只是主流的银色版本模具一直做得不够好，当然从功能上讲超越M3 MINI SD的烧录卡基本上没有的。

M3 Lite：M3系列的每个版本基本上系统和功能都完全一致，所以M3 Lite也继承了M3 MINI SD的一切优点，缺点也保留了，那就是价格依然比较高，不过以高价换取相应的性能，也算值得。

G6 Lite：作为首款完美不突出的NDS Lite专用烧录卡，发布后万众瞩目，云云也在销售掌机硬件周边，结果G6 Lite的销量当时相当惊人，而且还出现了预定数日的情况，当然，一方面因为G6 Lite是首款不突出的烧录卡，另一方面也因为G6 Lite的系统做得很好，游戏兼容性好，而且拥有一系列多媒体功能，所以抢购的朋友很多。

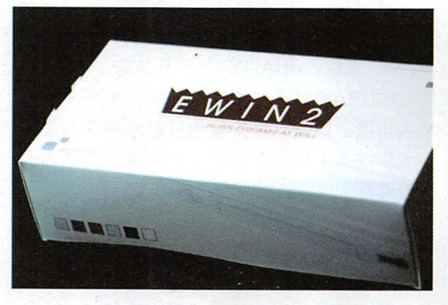
DSLink：作为EDIY小组研究数月的成果，DSLink也确实没有让大家失望，它是全球首款DS卡槽可外接存储卡的烧录设备，作为EDIY首款NDS烧录卡，即便是处于初期阶段也让我们倍感欣慰，现在就期待它以后的表现了。

Ewin2 MINI SD：这是针对SC MINI SD以及M3 MINI SD而推出的产品，同样是GBA真卡大小，但是价格上面却相对便宜了许多，虽然这是以牺牲GBA游戏功能换取的，但是作为NDS专用烧录卡，这不正满足了某些朋友的要求了吗？

Ewin2 Micro SD：突出！突出！比EZ4 Lite还要多突出一部分的Ewin2 Micro SD在外观上据说有些让人提不起兴趣，虽然它以做工精美为宣传点，但是现在有其它不突出的烧录卡对比着，所以Ewin2 Micro SD发展相当困难。

包装评测

对于包装，EDIY一向都不吝啬，无论是GBALink，还是现在的DSLink，都采取了铁盒设计，这样的设计能够很好地在运输过程中保护好卡带不受损坏，不过现在终于把那种类似饭盒的外型改造成了小型的铁盒，这样对于那些打算买一个烧录卡还顺带着拥有一个饭盒的朋友来说，不得不说是一种遗憾啊。-_-DSLink附送一个SD卡读卡器，这样就比较方便玩家，不需要专程去购买读卡器。另外DSLink还提供了一张驱动盘以及一张纸质说明书，方便菜鸟玩家直接上手。



而SC MINI SD以及SC Lite的包装则是这些烧录卡中最为简陋的，一个纸包装盒，一个内衬，就这样解决了，当然考虑到它的价格，包装方面也可以忍受，呵呵。除了一张驱动光盘外，其它的什么也没有送。

M3 MINI SD以及M3 Lite的包装也是一样的设计，回想起来整个M3家族的包装均是如此，除了最开始的M3-CF……不过看到这个蓝色的纸盒也着实让人头晕，因为上面的说明文字太多啦。M3 MINI SD的包装内就只有卡带一张，光盘一张，而M3 Lite则有一张卡带，两个备用的外壳，不过很遗憾，M3 Lite没有像G6 Lite一样提供给NDS/GBA用的外壳，也许是因为M3 Lite是外接存储卡的缘故，不方便做GBA/NDS卡大小的外壳，此外，M3 Lite也配备了驱动光盘一张。

G6 Lite与DSLink类似，G6 FLASH也使用铁盒包装，只是形状为圆形，非DSLink的方形，在这里面所有的烧录卡中，G6 Lite是最厚道的，除了卡带本体外，还赠送了两个NDS Lite备用外壳，还有一个GBA/NDS备换外壳，这样就方便在NDS/GBA上面使用。当然咯，驱

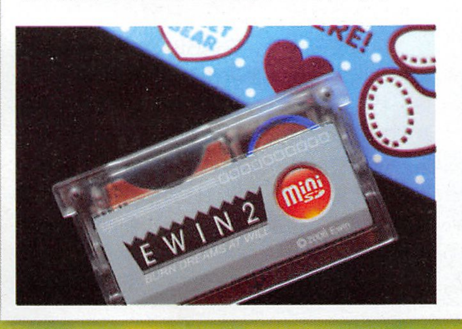
动光盘也是必备的。

EZ4、EZ4 Lite和之前的EZ1、2、3包装风格类似，就是纸盒包装，当然要比SC MINI SD的厚实多了，其包装内附送SD读卡器一个、USB延长线一根。至于最新的EZ4 LIte Deluxe就设计得很好，因为它的风格做得很不错，简约之极，直接简单地传达了其诉求，赞。

Ewin2 MINI SD和Ewin2 Micro SD的包装比较有趣，它是仿GBM三层包装设计的，而且其外观又类似NDSL的包装，所以Ewin2 MINI SD与Ewin2 Micro SD的包装算是比较有诚意的。

卡带外观

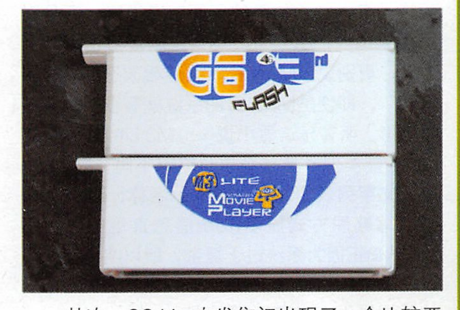
SC MINI SD、M3 MINI SD、EZ4、Ewin2 MINI SD这四款卡带都是GBA真卡大小，它们当中做工最好的是Ewin2 MINI SD，目前拥有三个外壳颜色，分别是蓝色、黑色、透明，为什么说Ewin2 MINI SD做工最好呢？首先请看下它的模具，无论是表面还是接合处都没有什么问题，不会有毛刺，不会有凹凸不平的现象，这要得益于Ewin公司良好的模具功底，之前Ewin一代就已经出现端倪，现在Ewin2发布，其模具水平又上了一层楼。当然，SC MINI SD的做工也很不错，所以在其发布时让许多人都感觉到震撼，毕竟SC-SD的做工并不怎么好，现在SC MINI SD却有了大幅提高，确实让人惊喜。至于M3 MINI SD呢？说实话，最初的版本确实让人有些失望，毛刺、凹凸不平、接合不严、掉漆等等问题都出现在它身上，确实有失大厂风范，不过据说是因为电影卡厂商和生产外壳那家工厂由于交情很好，所以不便换厂，导致出现这样的问题，但是在云云看来，这种影响事业的事情确实不应该……多少个M3的玩家拿到了卡带感到失望啊！不过好在现在M3 MINI SD的外壳已经更换，前面提到的那些问题基本不会出现了。而目前新发布的一种黑色透明外壳版的M3 MINI SD更是让人爱不释手……



EZ4的做工水平不错，灰白色磨砂透明的设计给人以亲切感。

在这几种产品中，除了EZ4是MINI SD右插设计外，其余的都是直插设计，这样就不用把烧录卡取下就可以弹出MINI SD来烧游戏。

再谈一下Lite专用烧录卡的外观，先讲G6 Lite和M3 Lite，电影卡出品的这两款烧录卡都做到了插入NDS Lite不突出，而且是完全防尘盖设计，拥有一个挡板，这样视觉效果上就很美观，G6 Lite最初有一个试用版，外壳做工不太好，后来发售了正式版，外壳做工有所改进，M3 Lite则没有发布过试用版，如今发售的就是正式版，其做工水平和G6 Lite一样，在Lite专用烧录卡中属于中档水平。G6 Lite和M3 Lite都拥有三个可换外壳，方便玩家搭配不同颜色的主机。



其次，SC Lite在发售初出现了一个比较严重的问题，那就是插入NDS Lite后相当紧，据说有人在空调房里面为了将SC Lite取出竟然忙出了汗……当然这只是笑话而已，不过可以看得出来，初期的SC Lite确实在模具上面有点问题，只是现在SC Lite已经更换了模具，插拔再也不困难了，同时SC Lite也推出黑色版外壳，黑油油的感觉很好，配合黑色版NDS Lite使用更是完美搭配。

Ewin2 Micro SD的外壳做工在前面也提到了，在众多烧录卡中首屈一指，比如类似NDSL本体的UV工艺。但是要命的是它插到NDS Lite后会突出许多，这样一来空有完美的做工也没有用的。

DSLink的做工媲美正版卡，当然其外观就类似NDS正版卡，这也是因为EDIY小组追求完美给大家带来的享受。

菜单系统

SC MINI SD和SC Lite系统完全一样，只是SC MINI SD只有英文菜单，但是因为SC Lite区别了中英版，所以中文版有了中文菜单，不

过即便如此，SC的系统也过于简陋，仅仅拥有游戏列表，存档管理，功能设置，其它的都不支持，不像M3一大堆功能，当然，还是那句老话，SC售价低，功能少也是可以接受的。不过SC有一个优点，就是其菜单响应速度很快。

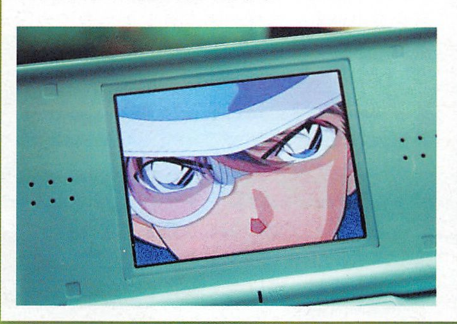


至于M3和G6 Lite，恐怕就是目前功能最多的烧录卡，它们的系统界面做得很好，而且附加功能也多，单一个PDA系统就能够让人玩上半天，更别说以Moonshell为基础改造的“扩展模式”，即便是M3自身的系统就有很多功能：看电影、听音乐、看小说……M3 Lite虽然和G6 Lite功能类似，但是菜单也略有不同，M3 Lite是以文字列表的方式显示Rom名称，而G6 Lite则以缩略图方式显示Rom信息直观方便。不过，M3正因为系统过于复杂，所以响应速度稍慢，希望以后能够在菜单方面提速。G6 Lite支持触控操作，M3暂时不支持。

EZ4系列的产品界面做得也不错，而且支持触控操作。Ewin2的界面以黑色为基调，给人以很酷的感觉，DSLink则以蓝色为基调，感觉非常时尚，而且相当华丽，和G6 Lite一样，也支持Rom缩略图显示，而且还可以显示出Rom的体积，只是不像G6 Lite支持触控操作。

功能介绍

在这里讲到的功能，并非是指依靠其它第三方软件所能实现的功能，而是指，不通过任何软件就可自行实现的功能。

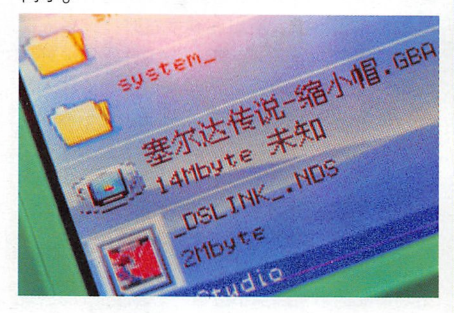


那么，首先M3和G6 Lite就赢了，因为它们目前拥有最多的功能：直接看电影（电影卡专用格式）、听MP3、看电子书、浏览图片。同时电影卡耗资开发的PDA系统也能够给玩家提供记事簿、速写本、英汉字典、中文字典、汇率换算等功能，这些功能都不需要借助外部软件就能够实现。

至于其它的烧录卡，如EZ、SC、Ewin2、DSLink，如果要实现这些功能特别是看电影、听MP3、看电子书、浏览图片就必须要借助第三方软件如Moonshell来实现，否则就只能简单地玩玩游戏，所以单烧录卡本身的功能来讲，M3和G6 Lite完胜。

GBA游戏兼容性

在以上提到的烧录卡中，GBA游戏兼容性最好的非EZ4莫属，这正是因为之前我们提到的一点，EZ4实际上是继承了EZ3的系统，所以在GBA游戏兼容性上有良好的保证，最新的EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact同样都是保留了GBA系统，所以用它们来玩GBA游戏，效果不错。不过目前EZ4不支持GBA游戏即时存档，所以那些喜欢玩S/L游戏的朋友可能就会郁闷了。



其次则是M3，因为它支持软件或者软件+硬件等方式进行兼容，所以M3的GBA游戏兼容性也不错，少数不能软件兼容的，可以通过硬件兼容的方法来运行，M3的GBA系统支持即时存档以及软复位。

再次是G6 Lite，它的GBA游戏功能其实也不错，但是问题就在于对于少数Rom支持不太好，特别是那些打过补丁的Rom，比如《逆转裁判2》，对自制程序也支持不太好，虽然都能运行，但是在用《读书仔2》等软件时，屏幕上面始终会留下一个黑块，因为那是GBA系统菜单的指针，不知道为什么进入自制程序后还会出现这个。

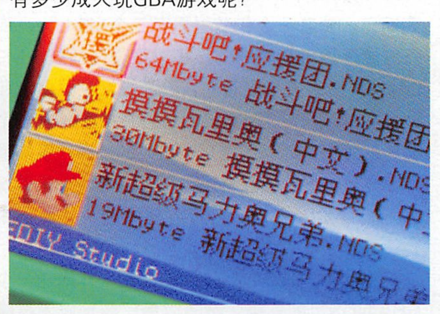
而SC就不用提了，由于采用SDRAM的缘

故，导致SC系列产品在玩某些动作GBA游戏时出现拖慢现象，所以SC系列的GBA游戏兼容性始终不好，不过SC Lite的GBA游戏加载时间要比SC MINI SD快了一倍。

至于DSLink和Ewin2，由于不支持GBA游戏功能，所以在此不予介绍。

NDS游戏兼容性

既然是NDS烧录卡，那么重点就在于NDS游戏兼容性，试问一下现在购买NDSL的玩家还有多少成天玩GBA游戏呢？



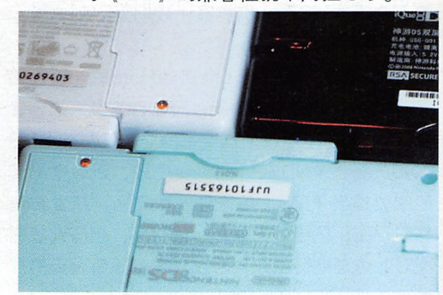
在这几款烧录卡中，实际上从NDS游戏兼容性上讲，G6 Lite和M3 Lite最好，一般来说，每次一旦有新内核发布，那么在其说明里面就会出现“截止到发布日期，所有NDS游戏都可以运行。如果有的ROM转换后不能正常运行，可能是转换设置不正确，请选择正确的转换配置或者是其他的转换模式重新转换。如果有的ROM仍不能转换的情况，则说明您下载的CLEAN DUMP的NDS ROM数据可能是有错误的”这样的说明，这个说明并非电影卡官方瞎说，事实也确实是如此，比如最新的《FF3》，M3可以完美支持，包括新放出的汉化版也如此，M3和G6 Lite用最新的内核，皆可以实现烧录运行。

至于SC，虽然说价格便宜，兼容性也还是不错，当然游戏基本都可以玩，只是，在玩某些游戏时会有些小情况，比如《动物之森》进出门的时间会稍长，当然这些都是小问题，实际上SC到今天能有这么多用户，实际上确实和其努力度有关，试想一下如此便宜的烧录卡其兼容性也能够做到不差，确实不容易。

再谈EZ4，它发布之初的兼容性做得确实不太好，有太多游戏都不能玩，慢慢地EZ官方也解决了不少问题，然而，始终还是不够，因为EZ4从发布到现在，已经过了不少时日，但是我们在其游戏兼容性列表中仍然还是能够看到一排排红色的标注（不能运行的ROM），这就很有问题了，比如《口袋妖怪－冲刺》，直到现在都不能运行，暂且不说别的烧录卡基本都能运行这个ROM，光从时间上看EZ也应该有精力来解决这个问题，当然这个也可能和破解难度有关，总之我们希望EZ4能够早日像别的烧录卡一样实现100%的兼容度。此外，最近一次EZ4的内核升级表现不错，希望未来能有更好的发挥。

Ewin2虽然不支持GBA游戏，但是在NDS游戏兼容性上面却表现不错，比如发布之初就宣称支持100%的NDS ROM，当然后期也发现了不少问题，比如有些游戏也许开头可以玩，但是实际上需要进入游戏后才发现问题，所以对于Ewin2这样一款新产品来说，它需要做的事情很多。不过Ewin2的转换软件加入了一个在线升级的功能，对于玩家来说确实很方便，这样更新转换软件就轻松地解决了，而不用自己专门下载，游戏兼容性的提高也在不知不觉中完成。

DSLink经过测试，虽然属于产品的初期阶段，但是各方面性能不错，兼容性也能够让人满意，《口袋妖怪－冲刺》不能玩，《终极蜘蛛侠》有死机现象，但是对于一款新卡而言，我们更需要它的发展！目前刚发布的《FF3》中文版是以DSLink为测试平台汉化的，所以DSLink对《FF3》的兼容性就不用担心了。



总结：随着玩家对烧录卡要求水平的的日益提高，烧录卡的种类、功能都在加速变化，在琳琅满目的卡带中该如何选择适合自己的那一款？我想看了本文后大家在心里会有一个初步的了解，请记住云云在多年前说过的那句话：只有适合自己的才是最好的。倘若花了高价买了一款根本不适合自己的产品，那无疑是浪费，又比如贪图便宜购买了功能一般的产品，结果却发现不能达到要求，那时候也一定会很后悔。总之，烧录卡品种很多，选购请多参照对比，我想，经过用心地挑选，一定可以找到一款适合自己的产品。



M3 Lite评测

电影卡这个厂家确实是多产能手，暂且不提最初的电影卡二代，从M3开始，以老版的M3-SD开始，到M3-SD缩小版，再到M3 MINI SD，接着又是M3 MINI SD专业版以及完美版之分，然后又有GBA真卡大小的M3 MINI SD，更别说新近出现的黑色透明外壳的M3 MINI SD，所以电影卡被称为业内最能赚钱的厂商。当然，厂商更新换代快从某一方面来讲确实是追求利益的表现，但是从另外一个角度看，也是其技术实力的表现，比如M3从初代的SD版再到现在的MINI SD版，改进很多，其本质并非只是体积缩小这么简单，更重要的，还是其系统核心的更新，电影卡一直以来都是各种新技术的“代言人”，比如到如今都无类似产品的“PDA套件”，就很能说明问题。当然，使用TF卡，在NDSL上使用完美不突出的M3 Lite也能够让我们见识到电影卡厂商的实力。

应该这样说，M3 Lite是G6 Lite的外接存储卡版本，因为G6 Lite内带存储，目前最大的容量仅有512M，不能满足高要求的朋友，再加上M3系列产品到了NDSL时代需要发展，所以电影卡厂家就推出了M3 Lite这样一款产品，从发布消息到现在，已经过去很长一段时间，相信众多朋友对此也是期待已久，所以现在就随着云云的视线来关注一下M3 lite的具体表现吧，

包装篇

老样子，咱们首先来看看M3 Lite的包装和卡带做工，这似乎是云云评测的老传统了，毕竟作为一款电子产品卖相也很重要嘛，M3 Lite延续M3系列的包装，其包装与之前的产品基本上一样，特别是和M3 MINI SD专业版体积大小一致，而包装上的说明也很类似。

将包装打开后可以看到胶套中放着三个M3 Lite，呵呵，别激动，这可不是三个完整的M3 lite，只有其中一个有电路板，另外两个只是外壳而已，倘若一个包装里面有三个M3 Lite，那厂家岂不要亏死，呵呵。不过很奇怪的是，M3 Lite的外壳是随机配备的，除了最常见的白色和冰蓝色外壳外，有的M3 Lite包装里面还有一个黑色的外壳，而有的则是深蓝色的外壳，不知道厂家是什么意图，或许是为了方便黑色主机的玩家吧，但是云云却觉得可以将黑色、冰蓝、白色、深蓝、粉红色这几个外壳都放进包装里。

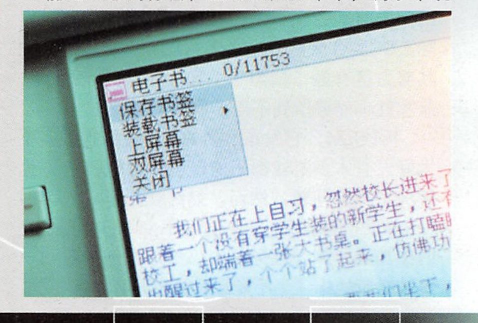
本次M3 Lite并没有像G6 Lite一样附送一个GBA/NDS用的外壳，希望以后厂商可以考虑赠送一个，这样方便有多主机的玩家更换。

包装内还附送了一张光盘，光盘里面的内容包括Rom转换软件、升级内核等，当然M3专用的PDA系统也包含在内，除此之外还有一些视频转换软件，方便那些喜欢看电影的玩家。

卡带做工篇

从包装内取出M3 Lite的实卡，首先给云云的感觉是这个卡带体积与G6 Lite一致（同样都是NDSL专用烧录卡，类似废话……），而其贴纸上的Logo也和G6 Lite类似（一个厂家的产品，继续废话……），当然上面的Movie Player的标记是不会少的，“M3 Lite”的Logo也出现在上面。

至于卡带的做工，其实和G6 Lite一样，并不能让人感到惊喜，因为其做工平平，属于中规





中矩的水平。不过有一点让人感到很意外，这也是在之前G6 Lite身上就出现过的问题，那就是其外壳往往给人一种使用过的感觉，因为经常可以在刚到货的M3 Lite外壳上面看到使用过的痕迹，不了解内情的朋友或许还会以为这是使用过的卡,其实这不过是刚出厂的卡而已，或许这是厂家在出厂前做测试的结果，但是确实不太让人满意，希望以后能改进。

当然，电影卡公司的产品模具一直都不是那种特别让人满意的，这次M3 Lite的模具表现也是老样子，只是云云觉得前些时候发售的M3 MINI SD黑透版本做工很赞，倘若M3 Lite也能够做成那种外壳，一定会吸引很多原本对M3 Lite不关注的朋友，因为在云云印象中目前并没有一款发售了的NDSL专用烧录卡是透明外壳。谈到卡带外壳，就需要讲一下M3 Lite的TF卡座，与之前发售的其它类似产品相比，M3 Lite的TF卡座是有弹簧设计的，这样就不用玩家自己用手把TF卡抠出来了，确实很方便，而且这个卡座开口设计得也很巧妙，并非像以前的类似产品占了左侧的截面，而是只占据背面的左侧的上面部分,不会影响到插入NDSL的效果。

所谓Lite产品，其实就是专门针对NDS Lite设计开发的，那么就首先要保证在NDS Lite上面使用的美观度，G6 Lite因为使用内置存储体所以做到了插入NDSL不突出，那么M3 Lite呢？经过测试，M3 Lite插入NDS Lite后确实没有丝毫突出，无论是正面看，侧面看都如此，而且，因为TF卡座开口设计在右边，这样就保障了外观的完美。

SC Lite初发售时插入NDS Lite非常紧，要取出来很困难，M3 Lite会不会出现类似情况呢？实际测试M3 Lite和G6 Lite一样，在NDS Lite上插拔都很轻松。

卡带构造

M3 Lite的硬件构造在发售前就已经公布，这里再给大家看一下相关的介绍：

1、256M高速PSRAM，支持所有容量规格的GBA游戏，支持金手指和即时存档

2、8M超大硬件存档，支持GBA和NDS游戏存档独立载入和备份

3、具备SD卡双数据缓冲，数据读取速度高达16Mb/S，游戏全载入仅需2到16秒

由上可以看得出来，M3 Lite的硬件构造和之前的M3 MINI SD完美版几乎一样，同样是256M的高速PSRAM保障了GBA游戏的不拖慢，而8M的硬件存档则让玩家没有存档方面的后顾之忧。技术的突破确实让人倍感意外，从M3 MINI SD的体积缩减到M3 Lite，然而功能却完全得到保留，这点不容易。

TF卡兼容性

云云的TF卡目前有三种品牌，Kingston、Kingmax、Sandisk，而Kingmax只有512M容量，Kingston和Sandisk的TF卡有512M和1G的，算起来一共有5张TF卡，经过测试，M3 Lite完全兼容这5张卡，至于其它的品牌以及其它的容量，云云没有测试，不过按理来说是支持的。

转换软件篇

M3 Lite使用的转换软件名为M3 GAME Manager，目前最新的版本是V27，和之前的版本相比，更新有：

1.解决“0547–超操纵机械MG”不能正常转换的问题；

2.解决“0540–星际火狐美版”不能使用快速载入的问题；

3.增强了游戏4X的读取性能，若游戏允许，选择4X转换游戏后M3内部采用8X模式读取。

相关补充：

①几乎所有游戏都能正常复位，只有Mario Kart等少数游戏暂时不支持(详见网络的测试报告)。

②0534–解谜系列 拼版玩具 小狗编和0535–解谜系列 拼版玩具 小猫编需要用PASSCARD引导才可以正常使用，刷机FlashMe V7或以下版本都无法正常进行游戏。

本次的评测就以V27为基础，此外，M3 Lite的最新内核为C27a，评测也是以此为基础，其更新为：

NDS端：

1.提升4X的游戏读取速度和性能，需要配合最新游戏转换软件M3 Game Manager V27；
2.扩展模式电子书增加双屏幕浏览电子书的功能（关于最新的双屏幕浏览电子书的功能云云会在文中进行专门介绍）

至于M3 Lite的软件使用方法，借助本文，云云可以向诸位读者介绍一下。

1、请到M3官方网站GBAlpha下载最新的转换软件，前面已经提到了，目前最新的版本是V27。
2、下载后请解压并安装，倘若之前有安装老版本的软件，程序会提示将老版本卸载后再安装新版本。
3、运行M3 GAME Manager，程序会询问是CF版还是SD版，虽然我们用的是TF卡，但是因为TF卡也就是Micro SD，所以选择SD版。
4、来到了M3 GAME Manager的主界面后请在左边选择“我的电脑－移动磁盘X”，这里的移动磁盘X指的是TF卡所在的目录，也就是转换游戏后存储的磁盘。
5、点击“写NDS”就可以添加NDS ROM，当然推荐直接选择NDS文件，因为M3 GAME Manager对ZIP文件支持不太好，倘若是RAR文件，则需要事先解压。
6、这时候就会弹出一个窗口，这是转换的选项窗口，不同的选项有不同的效果，这里给出一个推荐的配置：软复位、快速载入、1X DMA、不缩减Rom，至于详细的配置属性，本期M3专区有专门介绍，感兴趣可以关注一下。
7、设置好属性后就可以开始转换，转换过程很快，软件自动对Rom打补丁，然后自动将Rom拷贝到TF卡里面。
8、Rom拷贝好后，就可以将TF卡取出插到M3 Lite上面使用了。

在此需要专门对“强制读写”这个新增加的功能进行解释，这个功能可以解决最新出现的新游戏防止烧录的问题，因为这些Rom只要检测到





不需要联动就会屏蔽GBA卡槽的数据读写，于是增加“强制读写”这个功能就是为了解决这些游戏的问题，至于具体解释，同样可以到M3专区里去阅读。

NDS游戏兼容性评测

每次NDS烧录卡发布，最少不了的自然就是游戏兼容性评测，M3几个版本发布后，每次云云也都做了兼容性评测，本次自然也不例外，选取了几个有代表性的以及新游戏，让我们来测试一下M3 Lite的NDS游戏兼容性如何。

《恶魔城》汉化版：之前云云解释过为何要选择《恶魔城》汉化版的缘故，因为《恶魔城》片头对烧录卡要求高，所以可以用来测试烧录卡的速度，二来汉化版可以测试烧录卡的兼容性，所以一举两得。经测试，配合最新的内核以及最新的转换软件，连Sandisk TF在M3 Lite上都没有卡慢。

《马里奥赛车》：片头动画以及游戏过程中没有卡慢。

《生化危机》：开门不卡，大概两秒钟可以开门，这个时间就和G6 L差不多。

《应援团》：测试下来，《应援团》载入时间也很快，所以不存在停顿和卡慢的现象。

《FF3》：用最新的内核以及转换软件，M3 Lite也支持《FF3》，此外，M3 Lite也支持运行《FF3》的汉化版。

《动物之森》：片头不卡慢，游戏过程中也不拖慢。

《马里奥篮球3对3》：运行正常。

《新牧场物语》：由于新内核加入了对这个游戏的支持，所以现在不需要用“安全模式”来转换，可以直接用快速载入模式来运行。

综上，M3 Lite的NDS游戏兼容性不错，与之前的M3 MINI SD以及G6 Lite兼容性保持一致，

M3 Lite和G6 Lite应该算是如今NDS游戏兼容性最好的烧录卡了。

GBA游戏兼容性

简单地选取了十来个常见的GBA Rom进行评测，比如《黄金太阳》、《赛尔达传说》、《银河战士》、《街霸2》等，结果M3 Lite完全支持。

FLASHME支持度

云云用刷了FLASHME V7的NDSL进行测试，M3 Lite完全支持FLASHME，这个是在意料之中，只是如今出现了拼图游戏不能以FLASHME模式运行，那么就要借助PASSCARD3来运行，这个是Rom被加密的问题，与M3 Lite无关。

PDA系统

M3 Lite与M3 MINI SD以及G6 Lite一样，都可以使用电影卡公司的PDA系统，从网络上或者从光盘中拷贝PDA系统的文件到TF卡根目录，然后就可以在M3的主界面选择PDA进入了。

如果大家之前有使用过文曲星等产品，那么一定不会对此陌生，因为电影卡的PDA系统其实就是一个文曲星系统，里面包括速记簿、电话簿、单位换算、计算器、英汉字典、记事本、汇率换算、汉语字典等功能，也就是说大家如果买了M3 Lite，那么就相当于买了一个文曲星，或者说一个小型的PDA，当然其外形要比文曲星好多了。^_^

双屏电影播放功能

M3系统拥有一个扩展功能，实际上也就是从Moonshell修改过来的程序，只是它在Moonshell的基础上大有发展，最开始发布时它就支持了多线程功能，可以在听音乐的同时还可以看电子书，这是Moonshell本身所不支持的，如今M3的最新内核又增加了一个非常实用的功能，也就是双屏电影播放功能，该功能可以让NDS变成两个人的最佳玩乐工具。

进入M3主界面后，进入“扩展”功能，然后选择播放任意视频文件，等出现画面后按“Select”就可以将视频的显示方式设置为“窗口”、“下屏幕”、“上屏幕”、“上下屏幕同方向”、“上下屏幕反方向”这5种模式。值得一提的是“上下屏幕反方向”这种模式，非常适合坐在两个方向的朋友同时欣赏NDS上面的视频，这样就可以充分发挥NDS的双屏优势，云云觉得其实这些功能应该是为任天堂所来开发的，只是现在竟然由烧录卡厂商来实现了，确实有些尴尬。

在播放过程中，也可以按下“Start”来手动选择播放模式，比如像听MP3一样的“单曲循环”、“随机循环”等，也可以选择将“L、R”同时锁定住，以防止误操作。

双屏幕电子书阅读功能

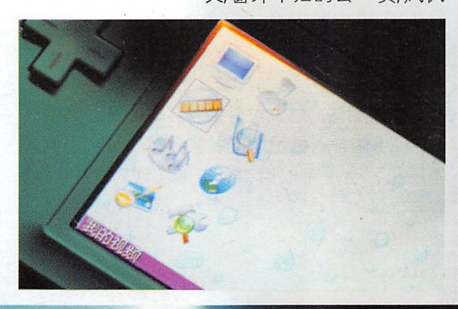
除了双屏电影播放功能外，M3 Lite还拥有了电子书书签记录功能以及双屏幕阅读功能。同样是在“扩展”功能中打开电子书，然后按下“Start”键，就可以将书签保存/载入，或者将屏幕切换到上屏幕/双屏幕，同样是Moonshell无法实现的功能，M3 Lite实现了，赞……

耗电量测试

用云云平常测试耗电量的办法，也就是拿《死神DS》的片头DEMO不断播放，以二级亮度、插耳机将音量开满最大，M3 Lite坚持到了8小时50分变红灯，然后到了9小时35分自动关机，这个成绩很优异，表现比之前的M3 MINI SD都要好。

总结：如果不考虑价格因素，M3 Lite确实是如今功能最强大，兼容性最好的NDS烧录卡，官方软件更新快，而官方网站GBALPHA(http://www.gbalpha.com)则提供了相当多的影音软件资源，方便M3和G6的玩家下载欣赏，如果希望买到一款容量大、功能强、兼容性好的烧录卡，我想M3 Lite是很适合的。

文/窗外不归的云　责/岚枫



DSLink评测



文/窗外不归的云
责/岚枫

从GBA时代走过来的玩家都应该记得，以"DIY"为宣传核心的EDIY工作小组在GBA时代推出了系列GBA烧录卡，其中以ZIP型号卡带给我们留下最深的回忆，因为它以多功能的界面不但可以实现压缩功能，还能够以软件的功能实现NDS游戏功能。而且得益于Norflash的构造，GBALink运行NDS游戏没有拖慢，能够实现NDS正版卡的速度，但是也因为Norflash的设计，导致GBALink在容量上无法与外接存储卡类烧录卡相比，当然这也是采用Norflash架构的烧录卡都存在的问题，GBALink无法避免。

只是，在过去的日子，我们一直在盼望着GBALink推出新产品，以适应NDS市场，而长久一来的沉寂似乎让我们大家都失去信心，然而DSLink的发布则证明EDIY小组并没有忘记广大的玩家，厚积薄发的结果就是我们看到了EDIY小组全球首发DS正版卡大小采用外接存储卡的烧录设备。今天，云云有幸在第一时间拿到了DSLink正式版进行评测，在这里将会从各个角度来向大家介绍这款具有跨时代意义的产品。

测试环境：

主机：

iQue DS一台
日版NDSL一台
美版NDSL一台
欧版NDSL一台

经过测试，以上设备全兼容DSLink，其中，iQue DS倘若刷机后是可以兼容DSLink的，倘若不刷机，也是可以用引导卡来实现对DSLink的兼容。

烧录设备：

DSLink一套
MK4 MINI
MK4 KEY
Passcard3
Superkey

经过测试，各种引导卡仅有MK4 MINI和MK4 KEY能够实现对DSLink的引导。

存储卡：

Kingmax 512M TF
Sandisk 1G TF
Kingston 1G TF

经过测试，以上存储卡均实现对DSLink的兼容。

包装卡带篇

DSLink在没有发售前就在网上被人放出了包装图，当时大家还在想会不会是假的设想图，然而等云云拿到样品后才发现，DSLink的包装与之前网络上放出的图片确实一模一样，本次包装依然延续了铁盒设计，只是铁盒内如今就只有DSLink和附赠的SD读卡器一个，厂商直接提供了SD读卡器，倒方便玩家，不用专门去购买。而卡带做工方面，一句话，超赞，没有看到毛刺,接合处也很紧凑，用料也很好，当初看图片感觉不太好，以为做工不咋的，但是拿到图片后才发现，做工其实相当好，与Passme-Z MINI差不多，所以玩家不用担心DSLink的做工。而TF卡槽也做得不错，TF卡插拔都很轻松，不过没有弹簧卡座，这点也可以理解，毕竟空间只有这么少，惟一感觉稍差的就是标签，云云个人以为，像烧录卡这种东西最好别设计卡通图像，否则给人感觉以幼稚（请注意，不是幼齿）的感觉，感觉最理想的，则是像老的GBALINK那样，反正这个标签是被许多人BS过的，呵呵。

当然，说到卡带就不得不提到DSLink插在NDS上面的效果了，正如正版卡带一样，DSLink插到NDS卡槽内是没有丝毫突出的，也就是说，用DSLink玩游戏，就好比用正版卡玩游戏一样，是非常美观的。

Moonshell兼容性

虽然目前Moonshell官方并没有发布DSLINK的兼容版本，但是DSLink官方自行修改了Moonshell，这样DSLink就可以用Moonshell来看电影，听音乐，看小说了。实际测试了200M的柯南，30M的视频，没有任何卡慢，至于听音乐，看电子书，更是没有问题。需要注意的是，DSLink的软件在烧录Rom时会自动帮你将Moonshell主文件以及Moonshell扩展文件夹shell目录拷贝到TF卡中，这样就显得方便体贴，不用玩家自行安装，当然即便是你自行将TF卡里的Moonshell删除，每次烧录都会自动添加，不管你愿意与否，官方表示以后可以增加一个选项来让大家选择是否自动添加Moonshell。

软复位

目前DSLink不支持软复位，官方表示目前由于发售初期顾不上做这个功能，以后等软件更新的时候就会添加上去。

待机

已经测试了DSLink的待机功能，完全支持待机功能，将NDSL盖子合上不会出现闪屏，也不会有咔咔的声音。此外，DSLink也支持在菜单下的休眠，这一点是少有人提起的。

压缩文件

与GBALINK的软件一样，DSLink也支持ZIP文件的添加，请注意，这里讲的压缩文件，指的是ZIP格式ROM，而并非指DSLink支持运行压缩过的ROM，这点与老的GBALINK烧录卡不一样，不过因为DSLink现在是使用外接存储卡，不用像GBALINK一样担心空间过小，所以压缩功能意义也就不大了。目前的烧录卡基本都支持压缩文件的添加，只有M3和G6的烧录软件对ZIP文件支持比较差，基本上所有的ZIP文件都需要解压了才能添加。



GBA卡槽周边兼容性

太令人激动了，DSLink是第一款完美支持任天堂公司推出的GBA卡槽周边的烧录卡，云云测试了手中的网络浏览器和震动卡，皆完全支持。网络浏览器的支持比较意外，云云本来以为这个比较困难，因为涉及到正版卡以及周边硬件的验证，不过测试下来倒支持，具体方法是：用DSLink将网络浏览器的Rom烧进去，然后再把网络浏览器的GBA端插到NDSL上面，再开机，运行DSLink菜单中的网络浏览器，非常顺利地运行并打开了网页，当然了，如果要使用网络浏览器，首先需要无线网络环境，不然是不能直接上网的。另外，网络浏览器也不能支持GBK编码的中文显示。

此外，还测试了NDSL专用的震动卡（前些天为了DSLink专门准备好的），进入《瞬感龙珠》游戏时就感觉到了震动，而开始游戏后由于龙珠的击打更是给人以十足的震动感！又测试了新游戏《星际火狐》，震动功能也得到了很好的支持，与正版卡带无异。现在就比较期待任天堂的新周边回转感应装置了，到时候再测试下DSLink支持与否。话说回来，用烧录卡玩游戏也可以实现震动，真叫一个感动。

转换软件

GBALink一直都以强大的软件开发能力享誉业界，而本次DSLink的软件也不赖，软件界面间接，转换方法快捷，不需要烦琐的设置，上手就会用。

使用方法：

首先在左边选择TF卡所在的移动盘符，然后右边列表出现TF卡现有的文件，点击“添加ROM”就可以选择ROM，之后软件会自动转换ROM并将其拷贝到TF卡中。玩家也可以自行在ROM列表中将不喜欢玩的ROM删掉。

系统界面

DSLink拥有一个非常美观的NDS端系统，上

屏显示DSLink的Logo，下屏则显示ROM列表，与G6 Lite异样，DSLink可以显示缩略图，而且还可以显示ROM的大小，这个设计非常方便，此外，玩家还可以自行修改DSLink的皮肤，这样就能够让自己的DSLink个性十足了。

引导/刷机相关

之前我们就了解到，DSLink需要刷机才能够使用，拿到卡带后，云云马上就对引导/刷机这两方面进行了评测。首先，刷了FLASHME V7的NDSL是可以玩DSLink的，其它版本的FLASHME我没有测试。再，用引导卡也可以引导DSLink，那么哪些引导卡可以引导DSLink呢？测试结果在意料之中，目前支持DSLink的只有MK4系列，因为MK4拥有NDS卡槽引导功能，虽然其它的引导卡比如Passcard3和EZPASS3也能够实现NDS卡槽引导功能，但是却不能引导DSLink，因为MK4的NDS卡槽引导功能专门针对自家NDS端烧录卡MK2/MK3进行了优化，使得将MK4取下后也可以实现引导功能，这样才使得DSLink用引导卡来引导成为可能，那么用MK4如何来引导功能呢？下面我来给大家讲解一下：

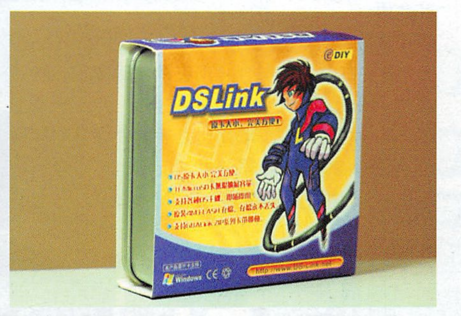
1、将MK4插进NDS卡槽，开机后进入NDS菜单。

2、点击MK4的Logo，进入MK4的菜单。这时候有两个选项，A是引导MK2/MK3，B是引导GBA卡槽的烧录卡。

3、选A，会提示取下MK4，然后插入MK2/MK3（我们自然是插入DSLink），再按A，就可以进入DSLink的界面，至此，引导成功。

游戏兼容性测试

《恶魔城》汉化版：《恶魔城》汉化版片头是所有烧录卡在评测时必须经受的考验，经过测试，DSLink演示《恶魔城》片头基本上不卡，为什么叫“基本上不卡”呢？这就需要解释一





下,用Kingmax的512M TF（Kingmax公认速度比较快）前面一段动画不卡慢，但是到了“搓波动拳”（汗）的时候开始就会有停顿（请注意是停顿不是卡慢），虽然停顿的地方不多，但是确实存在停顿，我怀疑是我的Kingmax TF卡有问题，但是同样的卡在SC Lite上就没有卡慢，所以说明TF卡没有问题，然后换作Sandisk的1G TF，停顿就多了，所以如果特别在乎就购买Kingmax的卡吧。不过Kingmax TF据我所知最大的也不过512M，要想拥有1G的容量，还是买Sandisk吧。不过，从云云个人的角度而言，对《恶魔城》的片头动画是不太感冒的，因为目前也只有这么一个游戏存在这种现象，这可能因为《恶魔城》片头播放部分程序制作得够特殊。比如我们玩游戏,在中途是不会有什么影响的，仅仅是这样一个只需要看一次就足够的片头，确实没什么必要。

此外，DSLink作为首款使用外接存储卡的DS卡槽烧录卡，其实和GBA卡槽的烧录卡没有多大的可比性，主要是接口不一样，DS接口时钟频率最高是6.7Mhz，而GBA卡接口则最高可以达到16.76Mhz，相差很大，却可以做到接近GBA接口的水平，其实从硬件软件两个方面讲我想都有不少优化。当然云云觉得，要比的话，最好还是拿同类产品比较，不然确实没有可比性啊。

《应援团》：要说测试速度，云云觉得《应援团》这个游戏倒是可以作为一个参考标准，在进入游戏后，在每关开始会有一定的载入时间，当然载入快就是好事了，DSLink载入速度也不赖，竟然和正版卡的载入时间接近，当然这个有趣了，因为并非正版卡最快，G6 Lite不是号称应援团载入时间比正版卡更快吗？呵呵，总之DSLink载入《应援团》是让人满意的。

《马里奥赛车》：片头动画以及运行过程中均无拖慢现象。

《FF3》：最新发布的FF3在DSLink上运行正常,用Kingmax 512M TF卡运行,没有拖慢,游戏正

常，至于最新发布的汉化版，也是没有问题的。

《俄罗斯方块》：这个游戏刚发布时考验到了不少的烧录卡，许多卡带等了很久才支持它，那么DSLink对它支持如何呢？测试之下，DSLink完美支持该游戏，同时也可以进入Wifi。

《动物之森》：同样是一款WIFI游戏，测试之下没有问题，单机以及联机模式都正常。

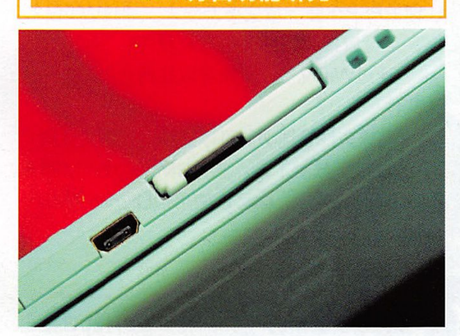
《生化危机》：这个游戏可以测试一下开门的速度，经过测试，我们发现DSLink和正版卡的速度一样。

《口袋妖怪－冲刺》：几乎所有的烧录卡起初都无法支持的游戏，DSLink也如此，只是目前其它的烧录卡基本都解决了这个Rom的兼容性问题，DSLink初发布不支持可以理解，希望以后的软件版本能够得到支持。

《终极蜘蛛侠》：和《恶魔城》一样，《终极蜘蛛侠》也是相当考验烧录卡，DSLink在测试时出现片头死机的现象。

神游的三款中文游戏：十分遗憾，目前神游的三款中文游戏都无法在DSLink上运行，就好比将神游的中文游戏插到NDS上面一样，屏幕上会提示“ONLY FOR iQue DS”，看来只有期待EDIY将来改进软件了。

GBA方面功能研究



DSLink是使用DS卡槽的烧录卡，不能直接支持GBA游戏运行，如果直接选择TF卡里的GBA游戏，会提示“没有找到ZIP卡”，那么该如何用DSLink玩呢？

首先，需要准备一张老的GBALink烧录卡（由于手头只有ZIP2卡带，所以只对ZIP2进行了测试），用DSLink的软件将GBA ROM转换到TF卡中（不需要在GBALink上面烧录游戏），将GBALink以及DSLink都插进NDS中，开机选择GBA游戏，系统就会自动加载选中的GBA游戏，加载时间视游戏大小而定，256M的ROM需要10来秒的时间,速度很快。

至于GBA ROM的大小也有要求，倘若GBALink卡带是512M，那么可以运行256M以及256M以内的GBA ROM，倘若GBALink卡带是256M，则可以运行128M以及128M以内的GBA游戏，游戏速度方面，用《街霸2》测试，速度没有异样。

在测试中，云云发现，如果同时插着DSLink以及GBALink的同时，倘若GBALink里面烧了NDS游戏，NDS会自动进入GBALink的界面，而不是DSLink的界面，这是由FLASHME的特性决定的，因为FLASHME首先是引导GBA卡槽，所以平时GBALink里面不建议放置NDS Rom。

不过云云认为，倘若有GBALink，实在是没有必要在DSLink上来运行GBA游戏，因为直接用GBALink就可以解决的问题，非要搭上DSLink,太过麻烦。

另外，云云也测试了DSLink和GBA游戏的联动功能，如果GBALink里面是烧录的合卡，那么无法实现联动功能，只有GBALink里面烧录的是单卡，或者说GBA卡槽里面是插的GBA单卡游戏,DSLink才可以实现联动功能。

耗电量测试

在耗电量方面，云云的一位朋友“真忘私绵”得出了结论：选择了死神DS这个游戏，将NDSL的电充满，亮度设置为2级，然后再把音量开到最大，插上耳机一直不停地播放片头，结果8小时50分红灯、再隔了25分钟灯熄灭，结论就是在不使用触摸屏的情况下,DSLINK可以使用9小时15分，这个成绩相当不错。

总的来讲，DSLink作为发布初期就有如此好的表现实在是不容易，即便是有某些问题，但是官方也表示很快就能解决，这就比其它的某些厂商有诚意多了，而且EDIY小组软件开发能力一流，通过不断更新软件，我想未来DSLink的兼容性是不可小觑的。



给PSP穿上多功能外衣——iR Shell使用详解

文、责/剑纹

1.软件简介

iR Shell是PSP上的一款优秀自制软件，作者名为Ahman。和大多数自制软件不成熟的特点相比，iR Shell的功能非常强悍，并且功能完善好用。很难用一个词来定义iR Shell是个什么东西，因为它既能把PSP变成一个通用的红外线遥控器，又是一个截图工具，还能够播放音乐视频等媒体。另外，它还是一个操作系统界面，通过图标方便的运行UMD光盘和自制软件。下面是iR Shell的功能，相信你看完以后就会对它非常感兴趣。

iR Shell的功能特征：

· 一个真正的多任务界面，允许在多个任务之间切换。比如运行UMD游戏、自制程序和iR Shell自带的功能；

· 允许玩家玩游戏（或者运行自制程序）的时候收听自己喜爱的mp3音乐；

· 内建了支持超过2000种设备的通用无线遥控器；

· 通过文件浏览器，你可以浏览记忆棒、UMD光盘中的文件。或者通过USB和Wifi浏览PC和DVDROM上的文件。你甚至可以直接打开这些设备，然后打开PMP电影、AC3、PMF、TXT、PDF、Bitmap、JPEG、PNG、PBP PSP文件、ZIP和RAR等文件；

· 你可以通过USB或者Wifi把PSP和PC连接，然后直接把PC上的文件安装到PSP上。这相当于让你的PSP存储容量变得无限大。通过Wifi设备，你甚至可以接收到网上的自制程序；

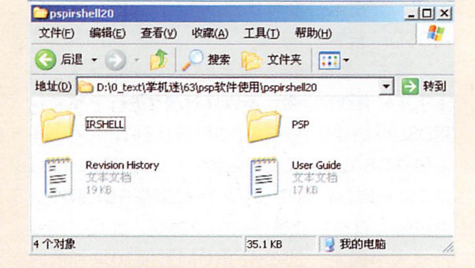
· 通过Wifi设备，玩家可以在两台PSP之间传送文件；

· 高级文件管理功能可以显示完整的文件树；

· 自带了截图工具。支持UMD游戏、MP4电影或者UMD电影、你可以使用“Launch XMB”功能。

2.下载和安装

很久没有更新的iR Shell终于在8月20日推出了最新版，版本号是v2.0（下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=9469）。下载后获得

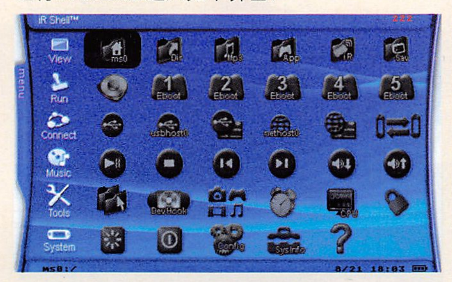


pspirshell20.zip文件，解压缩后获得IRSHELL、PSP文件夹和Revision History.txt和User Guide.txt两个文本文件。把IRSHELL和PSP文件夹拷贝到PSP记忆棒根目录。（拷贝PSP文件夹时会提示存在，当然确定即可。）

这样就把IRSHELL文件夹中的文件拷贝到了记忆棒根目录，而PSP\GAME中拷贝了两个文件夹：IRSHELL和IRSHELL%。这样就完成了安装，然后就可以运行iR Shell了。

3.使用和设置

运行iR Shell后进入如下界面：



这个截面模仿了XBOX 360的“刀锋”界面，美观实用。左上角显示“iR Shell”字样，右上角显示当前PSP的CPU频率，左下角显示当前光标所在位置功能，右下角显示日期时间和电量。中间的众多图标是软件的菜单界面了。左侧“iR Shell”下面的图标从上到下为：View、Run、Connect、Music、Tools、System。这些是功能大类，每一大类后面包括众多小项目。

3.1.View功能

View中包括如下图标：ms0、Dir、Mp3、App、iR、Sav

按×键选择不同图标，比如把光标移到ms0，然后按×键进入（这里的界面可能不同，因为我选择的是OSX 9）。

这时的按键功能如下：



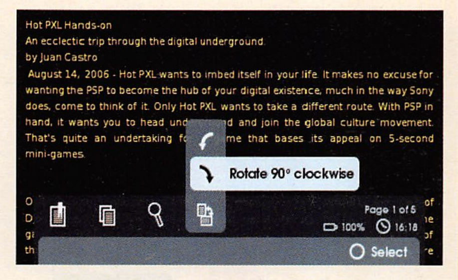
↑	上移
↓	下移
←	上翻
→	下翻
×键	选择
SELECT	返回主界面
○键	显示/隐藏图标
△键	返回上级目录
□键	在不同菜单中切换
L+R	重启iR Shell
摇杆	
上	允许/关闭USB功能
	（屏幕下方有图标显示）
下	退出iR Shell
左	运行UMD
右	运行自制程序

3.1.1.ms0界面

ms0就是PSP的记忆棒根目录了，这个功能就是浏览PSP记忆棒的根目录，然后选择运行不同的文件。支持的文件类型如下，其运行方式为通过捆绑的“第三方”软件。

文件类型	使用的软件	备注
PMP	PMP Mod 2.01 plugin	使用×键暂停
		继续，△键退出
AT3	Atrac3 Plus Player	
PMF	PMF plugin	使用×键暂停
		继续，△键退出
ZIP	AnonymousTipster's ZIP Plugin	
RAR	AnonymousTipster's RAR Plugin	
TXT	bookr plugin	bookr不支持中文
PDF	bookr plugin	

这些软件插件的使用方式略有不同，但是都比较简单。下图为bookr软件界面，可惜它不支持中文。



3.1.2.Dir界面

Dir功能相当于一个快捷方式，选择直接进入PSP/PHOTO目录，进行图片查看。

前几天，妈妈终于同意了我申报的PSP的款项，可是一个阿姨听说了马上跑到我们家来对我妈讲她一个朋友的孩子学习怎么怎么好就是玩PSP玩废的。天啊，我的PSP，我等你等得花儿都谢了。（朱子千）

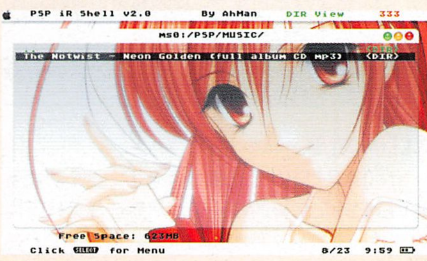
男，15岁，安徽合肥市安庆路174号劳动厅宿舍南楼101，023000



3.1.3.Mp3界面

和上面的Dir功能一样，就是mp3目录的快捷方式，进入后直接选择mp3收听。

这时的操作如下：



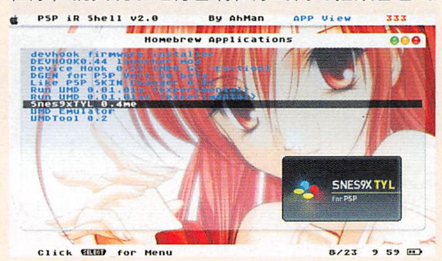
按住R键后	
↑	音量增大
↓	音量减小
←	上一首
→	下一首
×键	开始/暂停
SELECT	返回主界面
○键	重复播放
△键	返回上级菜单
□键	暂停

注意这些操作都是按住R键后，再按相应的按键实现的。

3.1.4.App界面

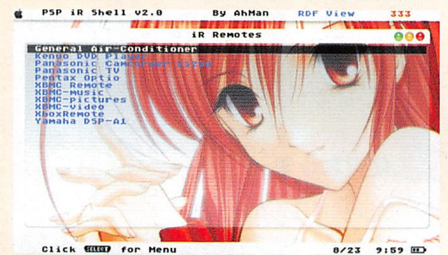
它就是直接进入自制程序界面了。这里可以显示PSP中的自制程序列表，右下角显示出当前选择的程序的图标，非常直观。

另外，如果先播放mp3音乐，然后运行自制程序，就实现了运行自制程序的同时播放自己的音乐功能了。同理，也可以边玩游戏边欣赏自己喜爱的音乐。

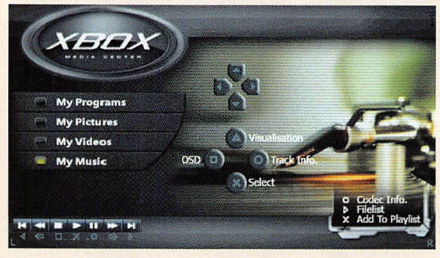


3.1.5.iR 功能

iR这个选项就是iR摇控器功能了。它支持众多通用设备和专门设备，甚至还支持摇控XBOX。扩展了PSP的功能，多么有趣的功能！



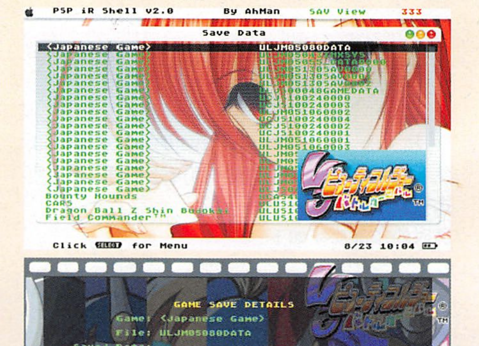
iR Shell v2.0版自带了很多遥控设备的程序，下面还有几个XBOX XMC的驱动。如果不支持你的设备，可以去这个网站下载对应的程序（www.remotecentral.com）。



3.1.6.Sav界面

这个想必大家都知道，就是存档界面了。在这里可以对存档进行详细的查看。

这个功能看似作用不大？当然不是。通过图



片和文字的详细查看，你就可以方便地找到每个游戏的存档，然后在PC上进行备份，或者通过Wifi把存档传给朋友。

3.2.Run功能

Run中包括如下图标：Launch UMD、Eboot1～5

3.2.1.运行UMD

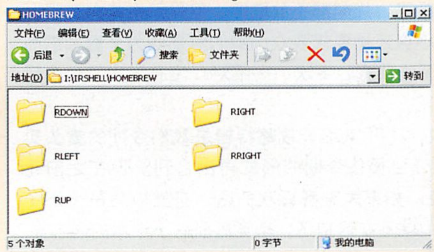


Launch UMD就是运行UMD游戏了。

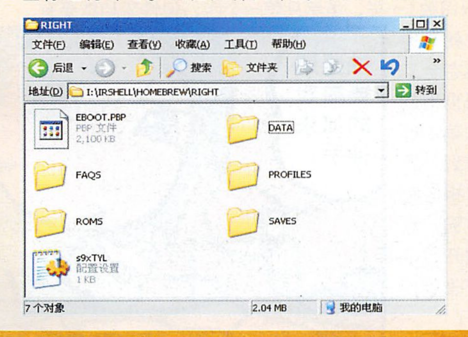
前面说了，播放mp3后运行游戏UMD盘的话，就可以边玩游戏边欣赏自己喜爱的音乐了。

3.2.2.Eboot功能

Eboot1～5允许玩家设置5个自制程序的快捷键。方法是把自制程序放到如下文件夹中。注意，要把自制程序中的文件完全拷贝到IRSHELL/HOMEBREW/文件夹中的不同文件夹中。这些文件夹包括RIGHT、RRIGHT、RLEFT、RUP、RDOWN。



用SFC模拟器snes9xTYL举例，把snes9xTYL文件夹中的文件都拷贝到IRSHELL/HOMEBREW/RIGHT中，然后按摇杆的右键或者选择Eboot1图标运行即可。其他文件夹中则对应其他Eboot



图标。

3.3.Connect功能

Connect功能就是使用USB或者Wifi连接PC或其他PSP。由于方式方法不同，分为了很多类。这里你可以随便试一下，操作过程比较麻烦，限于篇幅这里就不详细说明了。连接PC使用PSP浏览PC或映射这些功能，由于需要在PC端安装usbhostfs驱动，所以选择后PC会给出提示，安装即可。

3.5.Music功能

Music图标后的这些按键和大多数媒体播放器相同，就是控制播放mp3歌曲的选择、暂停、音量等功能。

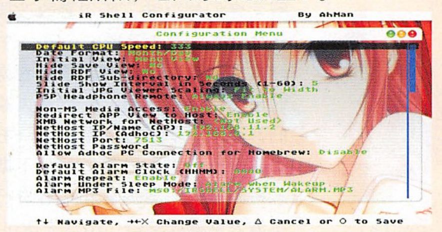
3.6.Tools功能

顾名思义，工具功能中包括了几种附加工具。从左到右是：文件管理、运行Devhook、运行XMB、设置闹铃、调整CPU速度、设置iR Shell密码。都是简单实用的功能，简单介绍一下。

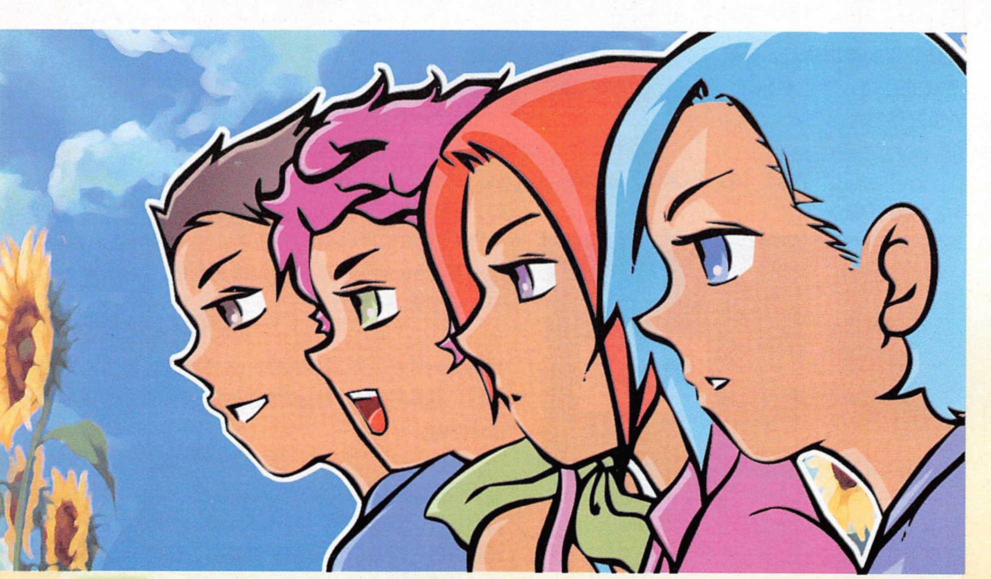
功能	作用
文件管理	高级文件管理功能，对所有文件和文件夹进行操作。包括拷贝、粘贴、删除、重命名、新建文件夹。
运行Devhook	安装Devhook后即可运行，可以在iR Shell中设置Devhook模拟的固件版本。
运行XMB	在iR Shell中进入XMB，然后可以按“L键+SELECT键”进行快速切换。可以在XMB中欣赏PC中的mp4电影。
设置闹铃	闹铃定时功能。
调整CPU速度	直接切换PSP CPU频率100、222、266、333（MHz）。
设置iR Shell密码	设置个人密码。默认为空。

3.7.System功能

System功能从左到右为：重新启动iR Shell、退出、设置、系统信息、帮助。除了设置选项，其他都没有什么好说的。不过设置选项（configurator）中包含了50多种设置项目，由于篇幅所限，也只好到此为止了。



可能是本人买了DS的缘故，GBA有些嫉妒，开始出了毛病——开机后不到一分钟就会复位，以致于我朋友玩《机战D》打了10次最终BOSS。（苏立德） 男，14岁，内蒙古呼和浩特锡林北路56号1号院西单元二楼西户（1号信箱），010050



又改版?! 你烦不烦!

PGBAR VOL.17

◇大家今期的杂志拿到手可能会有些晚，小枫在这里不得不跟大家解释一下，为了完成这本合刊，小编们真是日夜赶工，片刻都不敢耽搁。但是无奈能力有限，实在是有些力不从心。但无论如何小枫还是要代表众小编们对那些为了看杂志而跑了N趟报亭书摊的读者们道以深深的歉意。下次……不对！没有下次了！今后我们一定不会再让读者白等了！

◇不知道这样的改版读者是否喜欢，《FF3DS》攻略特辑是我们今期的重头卖点。以后如果再有大作发售说不定还会模仿今期的形式再出合刊。但在之前还是要看看读者大人们对这期的反应，如果大家都喜欢的话，自然以后是少不了的。关于《FF3DS》的话题今天咱们就不在这提了，毕竟后面有小半本的内容呢，在这再说，就该烦了。你说是不是？

◇大家看到小枫这期写的标题没？其实我真的挺怕的，怕读者抱怨我们总改版……许多读者说杂志一改版就会使杂志变得没意思，其实要小枫说，这没有什么直接的必然联系。杂志勤改版，那是说明对现今的内容不满意，希望能够还能有所提高。但是这改版跟改*一样，虽然只差一个字，但性质和结果有时也是很相似，有成功的自然也就有失败的。小编们不是神，也不可能完全了解读者们的口味，所以勤改改版也不是什么坏事。至少目前的《PG》的确还有许多需要改进的地方。读者看得到，我们自然不会不知道。所以请大家相信我们，《PG》只会越来越好……我们一直都在向这个方向在努力！从下期开始杂志将陆续对一些内容和栏目进行改版，还请大家继续支持！小枫先谢过了！



留言BAR

◇好不容易有了600块钱的积蓄，想暑假里买台小神游SP玩玩。可我脑子不好不知道藏在哪里了？！小弟命苦啊！（上海 徐雨冬）

◆枫：估计在你梦游的时候不小心给花了……

◇别看我才17岁，其实我已经有20年的游龄了！（江苏常州 朱力波）

◆枫：敢问朱读者是怎么实现的……即使把胎前教育的时间都算上貌似也不对啊！

◇NDSL在被老爸糊涂地当废品卖给了收破烂的叔叔两个小时后，在我万分焦急的心情下找回，感谢上天保佑……（广东湛江 闫成武）

◆枫：闫读者的爸爸够糊涂的，那个收破烂的叔叔更糊涂！

◇某枫！如果我中奖了，我就每天晚上烧香供着你！！（内蒙古包头 赵通）

◆枫：那你还是不要中奖了，回函卡垃圾桶的伺候！哈哈！（开玩笑）

◇拿着我的SC那位同学，我想你幼儿园的老师告诉过你，拿别人的东西不还是不好地！（陕西西安 盖相宇）

◆枫：那个人偷偷地跟小枫说，“其实我没上过幼儿园，直接上的学前班”……（开玩笑，随便“拿”别人东西是绝对不行地！）

◇如果我是国家总理，定会让《PG》成为国家第一杂志，你们小编、大编、老编们全进国家教育部去编书（包括小、中、高中课本），高考还要考掌机知识和游戏。（河北邯郸 王宇）

◆枫：要我说即使那样铁定还是有相当部分学生考试不及格……（都偷偷的去背古文、做算术题去了……）

◇《掌机迷》怎么那么“黄”！我从51期开始买到60期为止有7本包装都是“黄”的，几率高达70%，是谁那么喜欢黄色？！（上海 王奕炯）

◆枫：都是美编MM惹得祸，我们要抵制“黄书”！！

61期那个“新米”是Who啊？！是不是剑纹从老家带来的？正好我家没米了，下期出版《PG》时顺便捆绑几袋新米来尝尝鲜儿吧！新米让俺们不夸你俺就不夸的话，那我岂不是很没面子吗？啊！批发走私新米！加盟电话010-64472187，“掌机迷”免入会费，还送DSL！（江苏南京 赵欣）

被某枫从角落里拉来强迫按在电脑前还在啃面包的可怜的月月说：（好多定语……）看到这位读者家里揭不开锅还坚持买米（迷），月莺超感动。不过如果你真的那么困难的话，来邮购一本，给你包装里面放一粒米如何？你真的想要吗？还是不想要了呢？（笑）



个人资料：
姓名：水旬
年龄：17
持有掌机：GBA、GBASP、NDSL
职务：
夕改团团长



“自己觉得童年就是和游戏一路走来的，从FC、MD的时代……到现在心爱的掌机。仔细想想才发现，友情的位置上都被它们占满了。我不是很善言谈的，很爱害羞。大概是从小独处的时间比较多的缘故吧。现在呢，还是不善交际有时性格偏激的自己都难以理解。所以呢，没什么朋友是理所当然的，这样的生活是很不好过啊。幸好我平时还有一些期待的，像听听音乐、看《PG》、还有我心爱的掌机、喜欢的游戏。这时才觉得就算是自己一个人那也是不叫做孤单的。好了，上面的算是我的简单介绍了吧！

我身边玩游戏的人很多，但玩掌机的却不多。大家平时在一起，大多数水平都很一般，玩游戏纯粹为的就是一个快乐。身边的掌机队伍中我觉得我还算是一个中心，而常常会有一点莫名的自豪感（笑！）。我喜欢的游戏很多，特别喜欢SLG游戏的！从玩游戏起就喜欢，没什么理由。另外最爱的游戏并不是掌机游戏，我最爱《Langrisser》系列，它的地位在我心里是永远都不会变的！（小枫解释：《Langrisser》俗称《梦幻模拟战》，老电软标准译名为《兰古瑞萨》。这个系列小枫也是超级喜欢的说！）

说说现在吧。我以前是不常到论坛上的，现在自己变了不少，虽然高中生活很忙。但是现在有空就去三栖人聊聊已经是我的习惯了。（呵呵 有点像给三栖人的广告）不知道可不可以借借小枫的栏目也顺便慰问一下“PG聊天室”的那群人呢？也许他们会很难相信现实中的我是怎样的死气沉沉和不可理喻（是周围的一些人对我的评价……）可是我和他们在一起是很开心的，不论平时是怎样的打打闹闹，但我事实真的很开心。那种感觉讲不清，大概是和感激时的心情很相似的吧！得到了自己完全认可的友情。谢谢你们！

已经高二了，可能不可以常常去了……但也会好好的记得他们，记得从那里知道的一句话就是“只要一直很勇敢，就不会失去什么了”。还有就是要说一下在三栖人的PG聊天室里，最有前途的“夕改团”了。在论坛上有很多的社团，夕改是掌机区唯一的社团了。以前虽然胡闹，但是以后在PG区惩恶扬善和加强大家的凝集力的事就靠我们了！在那里真的可以很好的感觉什么是友情，什么是朋友！大家要加油！JUST GO！

我们的夕改！！

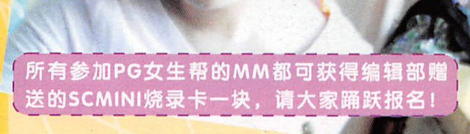
最后呢！就是希望小枫工作顺利！我会一直一直的支持你的！

希望大家也常去三栖人去喔……”

枫： 果然是常上网的人，标点符号千奇百怪……我足足修改了半个小时……55555

在看过上面这段自述文字以及小枫在论坛上对她的了解后，我唯一的感觉就是很难将两个人结合在一起。小枫在这里想很诚恳的提醒下水旬同学，一定要捋清楚现实与网络的联系和区别，切不能过分沉迷于网络上的种种感情，也不能放弃现实生活中的交流与沟通。人终究是活在现实世界里的，网络再大，也不过是一个虚拟的平台，人是要用语言与行动去与别人交流的，绝不仅仅局限在手指和键盘间。希望小枫上面的这通说教不会扰了众人的兴致，但这真是我现在最想说的话……

最后希望大家都能与水旬同学成为好朋友，不仅是网络上的，更是现实中的。相信自己也相信你周围的人，一定可以做到的！比较遗憾的是水旬没有留下现实中的联系方式，那么下次补上吧，你不会介意吧！



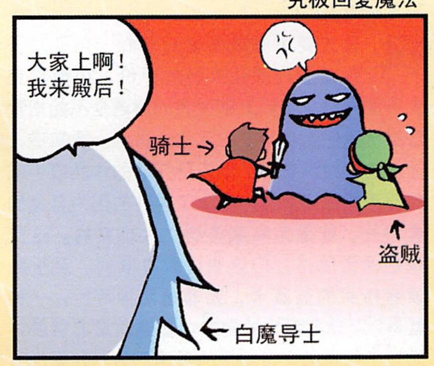
广西河池 张贤焘 不知道小枫有没有帮女友买《PG》的习惯，反正我表姐有帮BF买《PG》的习惯。她总是在QQ上向我抱怨说为了给BF买《PG》，自己都没钱买《动新》了。上次还跑到三栖人论坛上去发帖子抱怨，但在我看来，这才是延续感情的良方。准表姐夫并不是在吃软饭，他也时常给表姐买些手办之类的东东，比起表姐那一个月才11.6元的花销，他买的东东远比两本《PG》要贵得多。我觉得这种双方之间的互相付出其实是一种平淡的幸福，可表姐却身在福中不知道满足，有个这么疼她的BF，每个月在他花费11.6块钱也是应该的。彼此间真心的付出，才能使爱情永恒，不是吗？

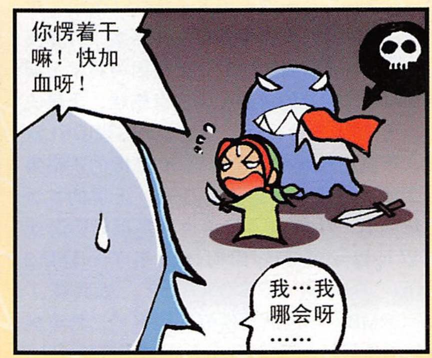
枫：《PG》能够牵起一段姻缘，小枫自然也非常高兴。当然我也知道，这其中起到决定因素的还是两个人的共同的喜好和感情。很多男生玩家都特别期望可以有个同样喜欢游戏的女朋友，其实这的确有好的一面，至少两个人平时在一起娱乐的方式比较统一，交流起来会方便许多；但同时也会遇到一些麻烦,例如两人如果都过分沉迷于游戏，就有可能忽略很多生活上的细节琐事。这样对彼此都有不小的影响。当然，和谐和理解还是最重要的。其实张读者的姐姐和准姐夫已经很幸福了，虽然看似都是些小事，但实际上却是真实的感情流露。

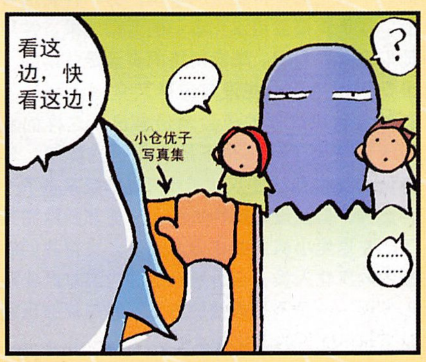
黑龙江哈尔滨 崔颂文 我觉得贵刊与读者的沟通方面还略显不足，我想读者在边角栏所留下的电话或者QQ并不只是为了交友所用，而是希望能与“掌机迷”的距离拉的更近一些。如果能有事没事的给我们这些“掌饭”们打几通电话，在QQ上跟我们聊上几句，我们定会狂喜不已。论坛的加入就是很好的改进，希望《PG》再接再厉，越办越好！

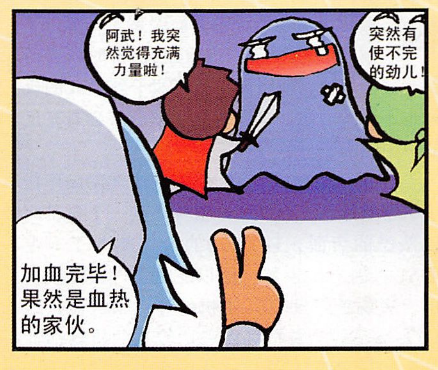
枫：这个小枫只能说自己以及众小编真的是力不从心了，崔读者的初衷我们很能理解，大家喜欢杂志以及小编希望能够更多的交流这是很多读者的心声。但现在杂志是半月刊，小编们平时的工作非常忙，根本就没有太多的闲暇时间来做那些事情。即使真的有，也很难实现。试想一下我们每期至少要收到几千封回函卡，如果这么多读者我们都要去

究极回复魔法









照顾的话，我们可就不是杂志社了，而是变成了交友专栏或者是电话热线。小枫希望大家能够更多的关心杂志本身的内容，因为杂志才是小编们的心血和努力的结晶。

北京 钱治成 某年某月某日，我和某君爆发大战。他把我《Jump明星大乱斗》漫画格拆了，我把他《马车DS》的记录全删了，结果我们俩的游戏记录全没了，准备最后一搏了。不过我还有个“看家绝招”……我拿他的《任天狗》给狗取名叫“爷爷”（他爷爷很反对他玩游戏）。结果他一叫“爷爷”，他的爷爷就过来了，解释完是在“叫狗”后招来了一顿臭骂+一年不许玩游戏的后果。惨啊！

枫：……钱读者的“看家绝招”还真是阴险……可怜文中那位“某君”最后的悲惨遭遇。不过当年一位坐在小枫后面的《电软》某编，初次玩《任天狗》就给可爱的狗狗取了一个相当不雅的名字——“你大爷”，当场就引起了编辑部内的一片大笑，后来这三个字在编辑部内出现的频率逐渐的高了起来，不过大家都心知肚明，这不过是某人爱犬的昵称罢了……不用介意，不用介意……

福建三明 许杰文 几天前入手了一台iDSL的说，这几天很是开心。开始本来打算买欧版DSL的，但是因为看了上期枫哥写的《神游的决心》，深有感触，于是决心入手iDSL支持行货。不过BOSS说iDSL缺货，于是把仅剩的一台以1250RMB的价格卖给了我。这是一台深蓝的iDSL，上屏的右边边缘处有一个坏点，想想也不是很妨碍游戏所以可以接受了。同时还入手了一块M3 Mini SD和PASSCARD3。总共花了1950RMB。不过总觉得好像挨宰了，希望枫哥能够告诉我是否划算？

枫：最近小枫也跟神游方面联系了一下，了解到iDSL缺货的现象到9月份时就会得到明显的好转，所以如果暂时买不到iDSL的玩家也不要太心急。再稍等几天就应该会有充足的货源供应了。

再说前段时间《TOYS》的小溪MM拜托小枫帮她选购一台DSL，我带她到一个自己比较熟悉的店面，以1150的价格购入了一台iDSL。因为比较熟，所以还送了一套贴膜，据老板说新一批iDSL主机的坏点率极低，连10%都不到。首批坏点率比较高的机器估计只是暂时的现象。相比前段时间出现质量问题的美版DSL以及同样缺货的欧版DSL，行货版的iDSL显然是玩家的首选！在这里还是要强烈推荐大家购买行货，在不久的将来《PG》还计划跟神游公司共同举办一些玩家集会之类的活动，以增加玩家与神游交流的机会，大家还是小小的期待一下吧。

另外许读者购入的一套东西貌似是有些贵了，小枫在这里可以帮你算算：iDSL（1190）+M3 Mini SD（490）+ PASSCARD3（120）=1800元。我给你列出的这个价格是国内的普遍零售价，如果熟悉店主或者在网上找人邮购的话可能还会便宜。这样算来，许读者大概多花了不到200块钱，算是被小小的宰了下吧，下次小心点哦！

上海 陆随宜 小枫哥，你认为我国的汉化工作做得如何？就我个人来看，不怎么样！因为几个月前我买了两张卡分别是《赤之救助队》和《口袋妖怪 绿宝石》，《赤之救助队》才打了一半就卡机了。《口袋妖怪 绿宝石》在通关后的轮船上，下船时又卡了！亲娘啊！汉化人员怎么那么……

还有，最近天气非常热，请小枫当心身体，千万别倒了！！

枫：首先要谢谢陆读者的关心，但是对于你对国内汉化人员的评价，小枫却完全不能同意。实际上陆读者的遭遇是不能把责任推给我们无私可爱的汉化人员的。要知道，国内的任何汉化组，他们所完成的作品或半成品都不用做商业行为，除了单纯的因为自身的喜好外，就是无私服务给广大玩家的。这应该是非常值得我们这些玩家尊敬的。至于陆读者所买的盗版卡，无非是两种可能，一种就是D厂自己汉化的游戏，普遍质量非常差，而且卡机也是家常便饭的事情；另一种更加可耻，就是直接盗用汉化者们的劳动成果，并用他们来牟取利润。毕竟网络的资源是共享的，谁都可以用。一些没有道德又贪图小利的人自然会利用这样的机会满足自己。这样的盗版卡即使出了问题也不是汉化组的责任，毕竟他们提供的这些汉化游戏只是给玩家多了一种选择，但是没有那种责任和义务非要做完美了。在这里小枫还要提倡大家多多支持我们的国内的汉化人员，这也是目前国内游戏产业畸形发展下一个不是办法的办法，希望能够玩到越来越多优秀的汉化游戏吧。



无论哪方面都极赞的画稿，本期TOP1哟！

山东潍坊 张云龙



广东湛江 廖金城

相当有气势的闻太师，跟嘉台ママ的画稿是完全不同的另一种风格。



右边这张很Q的脸是画龙点睛之笔啊！表情真生动！

北京市 李雪枫



上海市 Monme

萌萌的小loli，偶很喜欢那对绵羊角哦，其实你画loli也不错的嘛。



上海市 紫铃

人物脸型太圆了一点啦，顺便恭喜下你赢了跟老爸的打赌哦。

北京已经进入一年之中的黄金季节——秋天了，天气真爽，睡觉真爽，玩游戏真爽，收画稿真爽。只有45天的秋天要好好珍惜，大家表浪费掉哦，有空的话多去室外活动活动，不要让游戏过度占用闲暇时间啦！

最近有来信里称呼我为女王的，拜托表这么叫，我和叶子姐姐的情况可不一样，绝对没有经常催众编交手札的情况出现，也不会有迟交手札者断臂和以脸拖地的惩罚措施……

截稿日加班到半夜，我坐在剑纹旁边看他弹吉他，其他几个小编结伙去24小时便利店买夜宵，风卷残云般吃完夜宵再继续加班，这种生活已然成为一种习惯。

过生日、360还有八极拳

“生日哈皮！！”先对自己祝贺一下。上个月刚刚过了自己24周岁的小枫到现在还回味在生日庆祝的快乐中。其实不为别的，主要是生日那天女友带给了小枫一个太大的惊喜，那是我想都没有想过的东西——竟然是一台全新的日版XBOX360？！当时把小枫高兴得都不知道说什么了，甚至忘记了去问老婆是怎么把这个跟铁块一样沉的东西从游戏店搬到家来的……

因为痴迷于360上的游戏，甚至把打到一半的《FF3DS》都扔下了好多天。花了周末两天的时间把《勇闯尸城》打完，之后就开始潜心的研究起《DOA4》来。我相信许多读者这时候开始用有色的眼光来打量小枫了……其实我真的冤枉啊！玩《DOA4》看MM那是肯定的（其实连我女友也经常跟着一起看），主要是这次终于有小枫最喜欢的八极拳了！！以前对《DOA》系列的确是不太感冒，可是现在因为有了心（Kokoro）！！一个纤弱瘦小的女生使用刚猛糙悍的八极拳这种现实中根本不可能出现的现象终于通过游戏实现了。本来开始的时候女友还能陪小枫玩一玩《DOA4》，后来因为我总是神经质似的边玩嘴上还叨念着什么，“上步川掌”、“顺步翻胯”、“豁打顶肘”这些希奇古怪的名字，而被女友一怒之下踢到床下：“再乱叫咱们来真人PK！！”

下一期，全新的PG BAR！

趁着杂志改版，下期的PG BAR将再次进行彻底改版。像近几期这样形式的PG BAR将被完全推翻重做。虽然小枫心里没底儿，不知道大家是否能够接受全新的PG BAR，但我就是这样性格的人，什么东西都不喜欢长期单调的一个样子，时间长了肯定就得换一换，而且换，就会换得彻底，这样才能保持新鲜感。希望下期的PG BAR大家还能认识，也希望大家继续支持小枫和那个不算成熟的PG BAR……咱们下期见！

掌机迷2006年第十七期抽奖



G6L 烧录卡 6名　SC-MINI 烧录卡 6名　EZ4 烧录卡 5名

EWIN2-SD 烧录卡 3名　EWIN2-MINI 烧录卡 3名　EWIN2-Micro 烧录卡 3名

参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.63的抽奖活动截止时间为9月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

61期中奖名单

PSP	
天津	王　博

NDSL	
广东阳江	梁冠成

G6L	
北京	张伟昕
广西茂名	朱延明
河北	李晓辰
辽宁铁岭	苏林川
四川成都	唐　强
江苏吴江	费　欢

SCMINI	
广西桂林	王庆奇
河北保定	霍　榆
北京	刘兆林
辽宁鞍山	冯段强
安徽	周　涛
山东烟台	李　豪

EZ4	
北京	李　杰
上海	杜宗鑫
山西晋城	张　鹤
福建福州	沈颜龙
天津	秦嘉庆

EWIN2-SD	
上海	蒋旭淘
天津	马泽华
广东山头	林永浩

EWIN2-MINI	
河南郑州	朱海涛
辽宁海城	苏　荣
湖北武汉	刘载宏

EWIN2-Micro	
四川成都	潘　亮
江苏苏州	姜雨生
浙江丽水	王　剑



翔武

《FF3》终于发售了！

这几乎是让我最近一段时间内最激动的一件事情了，拿到游戏后被这种高品质震撼了。小学时玩《FF3》就感觉是个非常不错的作品，没想到10年后玩到的复刻版能有如此高的品质，也算是心满意足了。

除了《FF3》之外，最近受某位少女的唆使，还在补《传颂之物》这部动画，真的是非常不错，在此推荐下。

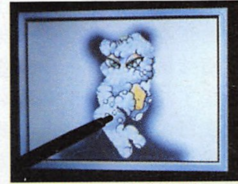




剑纹

前一阵总有天津的朋友强烈要求请我吃饭，我都没去。不是我不“讲究”，主要是考虑回天津吃饭的性价比太低。去天津的来回费用是70多块钱，万一只请我吃个煎饼果子，也不是没可能的，所以我不去。所以想请我吃饭的朋友，下次记得负责报销全程往返全价车票呀！

不瞎扯了，最近倒霉事太多。不倒霉的事吧，却一下子赶在一起，真是忙不过来。这不是么，明天就要回天津大港区吃饭（我说过请我吃饭我不去么？）。高中同学大个结婚，9月2日结婚提前一个月就告诉我了，所以不能不去。可是突现的事不可避免，又这么多……忙死了，临走前还要写手札，晕！字还是不够，我找张图先……



兄弟大合奏，贴张通关图纪念一下去年这个时候的日子。



暗凌

为期八天的上海探亲之行已经顺利结束，比起上海每天三十六七度高温且湿度极高的天气，还是北京秋高气爽啊！

回北京的火车上，坐在我旁边的是一个法国帅哥，虽然人家的口语并不糟糕，但是我的英语已经荒废了，交流起来颇为费劲，真后悔把学的东西都还给了老师。

卧室外面就是一个幼儿园，每天早上闹钟响起之前，我都会被孩子们的吵闹声弄醒，如果周一到五哪天在家休息的话，午睡时间还会被吵醒一次，那些小家伙们真是精力充沛啊！

最近小小的欺负了一下新米小莺，场景如下：

“小莺，来，叫一声‘姐姐大人’，要用日文哦！”

“……**おねさま**。”

“你能不能再萌一点？”

这种恶趣味的倾向，莫非我已经快要成为OTAKU了？



月蔼

怎么办啊？北京的食物基本吃腻味了，整天就是成都小吃、拉面、包子等，除了这些就没有其他可以吃的了吗？其实也不是没有其他地方的菜，但是高级的地方偶又不敢进去，谁让偶是穷苦的劳动人民呢？权当减肥吧……

好吧，偶承认，偶粉喜欢吃……十分担心体重啊……(>_<)

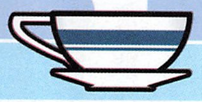
另外偶还十分喜欢睡觉，每天晚上10点必定犯困，所以自从上次手扎来还是没有看日语书……怎么办？真的要玩“悬梁刺股”么？不要了，会疼的说……

最近在看动画《彩云国物语》，当初还以为不过是《十二国记》的COS，但是想不到超级好看，声优阵容也超级强大，OP和ED超级好听，现在音乐播放器中就反复播放这两首歌。强烈推荐！

收到很多读者的问候，偶真的十分高兴，谢谢大家。偶会加油的！

Q&A 问答无双

关于游戏的一切问题彻底解答



你的问题
也是大家的问题

问 最近在玩GBA的《火纹》系列，我听同学说有乱数什么的，但他也不太清楚。我想问一下乱数到底是什么，应该怎么用？

（河南省郑州 李可新）

游戏中用来判断一切不唯一的方式，而所用来进行判断的依据就是乱数了。比如在路线的行径时，如果你只选择了起点和终点，那么系统在每个转折的地方都要消耗一个乱数来进行转折方向的判断。这就是在GBA上测试乱数的原理。如果在起点到终点之间只有唯一的最短单行道（系统只会选择最短的路线），那么这次由系统生成的路线将不消耗任何乱数。比较特殊的情况时，在攻击100%命中（或者0%MISS）、盗贼沙漠寻宝这些在我们看来是必然的事件，系统也必须消耗相应的乱数来判断，这也许是为了减少对特殊情况进行判断而产生的麻烦吧。

测试路线后，算得对应的乱数范围，然后RESET游戏，未待机的移动所产生的乱数消耗将重置，而我们可以通过获得的有限的乱数大小，来对攻击、斗技场、升级等复杂的情况进行最大程度的合理推断，从而找出对我们最有利的情况（当然，在一些场合，可以把最不利的情况留给敌人）。

（ALUCARD）

问 最近小弟入手了一台NDS，想问一下在《马里奥赛车》中的漂移是怎么用的？GBA的《游戏王7》能在NDS上用吗？《超级机器人大战DS》将会在什么时候发售？

（丽水市 徐源阳）

《马里奥赛车DS》中漂移的使用方法是先按要转弯的方向键，然后同时按住跳跃键，这时开始输入反方向。比如向右转，地上擦出尘土后，按左右左右，向左转就按右左右左。出现黄色火星后，松开跳跃键就可以冲出去了。

Z版的话没有问题。GBA的部分D版卡带可以在NDS上使用，但因为D卡也有不一样的，所以还是要看实际情况的。

目前《超级机器人大战DS》只公布了一个LOGO，其他消息还没有，耐心等待吧。

问 请问用引导卡玩游戏费电吗，比平时多费多少呢？

（郑州市 李杨帆）

插引导卡玩游戏是费电的，具体费多少还要看用的什么引导，但耗电量确实是比较大的。

（赵成旭）

问 麻烦问一下，我用SUPER CARD SD和128M的SD卡转换《铸剑物语3》《王女联盟》《口袋妖怪赤之救助队》这些游戏，转换完进入后白屏，怎么解决？

（北京市大兴区 关健）

一般白屏问题都是需要新的转换软件和新内核，更新后就应该没问题了，目前SC转换软件版本是2.55，内核是1.63。另外，有些游戏还需要把存档补丁以外的选项关掉。

问 FLASHME现在最高的版本是多少？本人玩NDS《孤岛冒险》时，为何在敌人基地中守了几天几夜，也不见那头目要出去？每次都是用BUG结束游戏的。

（新疆石河子 宋笃成）

FLASHME目前最高版本是V7 LITE。

一直蹲在人家房梁上的话，当然不能触发事件啦。要多跑几次，根据守门卫兵的对话来判断会触发什么事件，如果提到船要出海的事情，就应该是他们的头儿要离开了。

问 圣魔一开始，有一章有个佣兵守城，被敌人的BOSS重甲必杀干掉了，但是有时明明还有HP，为什么也会死？

这就是GBA上FE的特点，剧情战斗的结果是必然的，即使战斗的结果事与愿违，也会按照事先规定的剧情发展。

有趣的是，如果把一些特定MISS的战斗改成100%命中，或者特定命中/必杀的战斗改成0%，就会发生某些灵异现象……

（ALUCARD）



圣魔里在转职前把移动力吃满，然后靠转职后的移动力加成，能形成超过上限15的移动力吗？

的确可以，最大的移动力是小枪按照 见习兵士-骑士的方法转职，可以多出额外的3移动力。　但是细心的读者也许会想到，再转成圣骑士是不是还能加1。但是很遗憾，大于15的移动力，在战斗过一次之后就会恢复到15，而转成骑士之后的小枪是无法不战斗达到10级的。而通过这种方法得到的移动单位最大的用途也许就是负责“搬运人员”了……

（ALUCARD）



有些《怪物猎人P》的问题：

1、雷光虫、金券如何以最方便的方法入手？

2、小弟卡在集会所4本角的任务，本人身穿黑狼鸟套装，イフリ-トマロウ打起来有些吃力，不知道有没有有好方法？

3、我有8个锈块，不过刷不出锈剑。

4、是不是HR升至3后，任何6行任务都是G级的？都可以挖到G级的物品吗？

（上海市嘉定区 藤颍桦）

1、雷光虫可以在家中农场升到最高级之后，草丛中捉到；另外还可以用黑猫锤子敲树获得；还可以到集会所G级任务中捉到。金券吃3只猫的饭可以获得。

2、角龙不怕火，所以**イフリ-トマロウ**打起来效果不好，可以做把水刃剑试试，没把握的话多带些闪光玉和音爆弹。

3、继续刷吧，直到有能做出单手剑的锈块出现。

4、自身的HR等级和任务的没关系，G级任务是指集会所6-8星的任务。



《恶魔城 苍月十字架》的汉化补丁我在网上看到是用于日版上的，请问能不能用于美版上，若可以怎么用？

（浙江省平阳县 陈磊）

没有其他办法了，美版和日版的基地址不同，想玩的话只能找日版ROM打补丁了。



我打《怪物猎人P》卡在了“电击二重奏”的任务，我总是时间到了还打不死两只电龙，它们总在一起行动，很难把握打它们的机会，有没有什么好的方法？

（河北省唐山 王海宁）

一般打“电击二重奏”在掌握不好时间的情况下都带上“角笛”，在电龙飞过5区或10区上空的时候可以吹下来，此外最好穿带有自动标记的装备（千里眼+15），这样方便掌握它们的动向，一旦有单只自己落在5区或10区时，把握好这个攻击机会。在5区和10区降落后，由于不会上房顶，所以比在洞里打方便多了，两只在一起的时候尽量不要和它们战斗，比较浪费时间的。再有，打普通电龙武器最好选择火属性，打红电龙最好选择水属性。



我想问一下，金火龙和银火龙怎么打，我现在在村长最后一个任务中，这个任务应该怎么打，打完会给什么？

（天津市 马凯）

村长“天地之怒”的任务对于新人来讲比较难打，最好等有了好一点的防具和武器再打，防御力大概在140左右就可以了。打过后可以得到天地霸纹，做煌龙剑用的。

包打听

Q：《生化危机DS》中，我已经有两个印章了，也放到集齐全印章便开门的扳手上了，在一个门前也给一个队员做了人工呼吸，但我就是进不了第一次打大蛇BOSS的门，为什么？

（福建省福州市 倪洋）

Q：1、《王国之心》中，我最后一次和利库决斗，他有找蓄卡技，非常厉害，叫什么暗飞轮舞，是全屏攻击。打完以后还放出黑色火焰使索拉眩晕，有没有打他的窍门。

2、《王国之心》中怎样才能较高几率得到高等级卡片。我每次只得到4、5的数字，怎样才能多得9数字的卡片呢？

（河北省邯郸市 陈轩）

Q：《马里奥A4》通关后，还有什么模式吗？难道是可以挑战以前玩过的关卡？听说《A4》里有3个选关笛子，怎么得？《A4》里有什么秘技吗？各种变装有什么作用？

（贵州省遵义县 王敏统）

Q：《绿宝石》捕捉区内新开的地方，最右下有一隐藏道具，用《口袋迷4》中的方法还是拿不到，请问怎么拿？另外，《火红》《叶绿》的穿墙金手指和绿宝石的闪光金手指分别是什么？请问个体值和种族值都是什么？

（河南省郑州 拜琛）



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

洛克人ZERO4小游戏封神 挑战心得

挑战者:金鑫龙

ZERO系列一直是我最喜欢的系列之一，我在翻阅过去PG时发现ZERO系列的封神记录已经很多了，虽然我也可以做到无伤，但这么多人挑战无伤也没啥意思，所以我就挑战只有几个人挑战过的小游戏，这次我要封神的小游戏是Z3中妖将和雪儿的两个，还有就是Z4里那个灭火的和砍木头的（PS:此木头非彼木头…………）



我先来说说Z4的那两个小游戏，我砍木头的记录是528（我是用模拟器打出来的，用键盘的感觉……）先说一段题外话，以前我用GBA打出来的的记录是635，可惜没记录电池了，本人曾在网上看见过一位高人的截图是638，比我高3，我气的吐血，不好意思，扯远了。

这个游戏的要点就是要砍在木头的中央，但是怎样才可以砍到中央呢？那就要站好位置才可以，大致的位置我已经截图出来，如果站在这个位置上就可以砍到中央，这样就有5分了，接下来要做的就是一气呵成，形成连击，从第六下开始就是10分一下了，本人曾经尝试过最高的连击，目前是61连击，可惜没有截图（由于太兴奋了……）这个游戏说白了就是靠手感的，还有就是勤加练习，相信要超过我的这个记录应该是很容易的一件事了。

灭火的这个小游戏纯粹是在考验我们按键的速度和GBA或者是电脑键盘的质量了，还有就是我们玩家手的耐久度了，我的记录是1263，这个记录是我尝试了3天才打出来的，原先的记录是1200多，一直以为不可能再高了，但是在一次不经意的挑战中，打出了这个不可能的分数，除了按键以外还有的一个要点就是以前挑战过的几位说的跳跃了，跳的好的话就能节省0点0几秒不要小看这点时间，好几次下来就有0点几秒的时间去狂按我们可怜的GBA了，蝴蝶是一定要杀的，你来一个我杀一个，你来两个我杀一双。

接下来的两个游戏的记录一定会让你觉得我的实力有多么的可怕，我先来说说雪儿的小游戏的记录，俺的分数是7230，我记得有一期有个来封神的玩家的记录是1千5百多（好像是），他说此游戏极其BT，在我刚接触的时候也有同样的感觉，但在刻苦的练习后终于克服了她，我的方法是在初期利用L、R来提高球的下落速度（中后期就别用了，不然会死的很难看），我记得是在670分的时候（好像是）游戏就会变成两个球同时下落，我尝试了好几种方法，最后解决方法为利用L、R来改变下落速度，两个球的下落速度不是一样的，只要利用下落的速度差，再加上LR来适当的调节速度，在大概下落7、8个球后接可以变为一次下来一个球了，但是两个球的间隙时间是很短很短的，几乎没有时间休息，速度也越来越快，这时就要靠我们自己的判断能力了，我们要判断的是选择什么路径让球下落到正确的地方，做到这个不是很难，但是最让我头痛的就是以下我要说的一种情况，我想大家玩过这个小游戏的人都讨厌这种情况，比如说出现一个黑色的球，但其出现的位置是蓝色球的位置（也就是第1格），如果这时正好所有的出口都关闭了，那我们就要一个一个的打开。初中期还好，但是到了后期这种情况

是会翘辫子的，我好几次都是这么输的，我想这个记录应该可以封神了。



接下来就是妖将的记录，我模拟器的记录是13197。我GBA上的记录是20000整,可惜不能截图，所以拿那这个分数来凑数了，我的最高连击是179。具体规则以前挑战的前辈们应该已经说的很明确了，我再来补充一下，经过我的考证，这个游戏的时间是不可以无限增加的，最高增加到3分钟，也就是说到3分钟以后再也不会提高了，在玩游戏的时候绝对要记住的一点就是宁可没打到，也不杀错掉。没有打到最多就是损失1至3秒，但是错杀的话就要扣5秒，由于在水中，所以移动起来有一定惯性，但是我们只要好好利用这个惯性就会如虎添翼，推荐停留在版面中间，有时机械鱼会和一些鱼靠的很近，这时就要靠玩家自己对下刺的深度和时间进行判断，只要掌握的好就可以和其他不必要的鱼擦肩而过了，这个小游戏我挑战了1个多小时，坐的我都麻掉了。最后希望能有更多的玩家来挑战小游戏的记录，不过一定要有一颗失败1兆次也不会砸机的心。最后附上我的QQ，有兴趣的朋友就来加小弟我吧。QQ：344346409

PSP山脊赛车挑战

挑战者:孙鲁南 最新记录

前一阵子去了美国，倒时差加上学业，新的山脊赛车封神迟迟未写，请大家原谅。

上次封的是本游戏的第一个赛道seaside route 765，今天自然就是第二个：ridge city highway，此道长5868m，属中长的道。是seaside route 765的加长版。难度不算很大。先公布成绩：

级别	推荐车辆	时间
Class1	KAMATA FIERA	90秒760
Class2	ASSOLUTO BISONTE	82秒270
Class3	SOLDAT RAGGIO	76秒515
Class4	DANVER BAYONET	66秒681
Class5	ASSOLUTO BISONTE	64秒337
Class6	SOLDAT RAGGIO	60秒728
Special	NEW REALLY X	57秒119

（注：笔者上次认为本级别的KAMATA FIERA更快一些，后来才知，这辆DANVER BAYONET才是Class4的王者）

下面讲一下方法：

非常可惜，笔者没有找到此赛道的模式图，所以不能直白地讲了，希望读者大人原谅！

笔者还是分CLASS1—6和SPECIAL两种车讲方法。

CLASS1—6：前半段不说了，大家可以看以前杂志。但与以前不同的是，一定要把前半段喷的第二罐氮气先留着，给油门就行了。后半段是本赛道的重点，有几个攒氮气的好地方，但也有难度。首先前半段最后时，因为留了一管氮气，应该还剩一罐满的加一罐即将要满的，这时飘移左拐进加长道，先不要喷氮气，待前方飘移右拐上坡时开喷。喷氮气的时机由车子性能决定，总之氮气结束时一定要开始飘移过那个巨大的弯了。因为刚刚喷完氮气，高速飘移使氮气攒得很快，加上弯大，一下就将那个快攒满的攒满了。这时继续飘移，飘过那些左拐右拐的小弯后，突然来个氮气。车就会一直冲到最后一个弯，再一飘移，又一罐氮气攒好了。该干吗了？冲呗！

至于我们的 NEW REALLY X 同志，操作更是简单了！前两管氮气和前赛道一样，飘移进入加长赛道时再给一罐，超长的氮气可直接将其送到那个大弯处，

高速的飘移加重多的弯道，又有一罐动力十足的氮气攒好了冲吧！

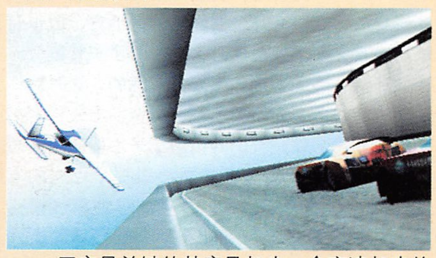
好了，大家看了后会不会热血沸腾呢？可又有人抱怨了：NEW REALLY X那破车忒难开了！上次笔者就说过教大家开这辆玩具车，这次就告诉大家：

其实笔者刚接触这款游戏时，玩的是别人的。所以一开始就能用这些超快的车。当时，

笔者开NEW REALLY X，也是从连一级车都不如的地步开始的。看人家用它开的巨快，很是羡慕。自从自己有了PSP，便天天练习开这辆车。终于，我也慢慢摸清了它的脾气，用它驰骋《RR》的天下。

下面，我来告诉大家一个关于它的关键数字，只要记住它。你就会开一半的NEW REALLY X了（这叫什么话）那就是：190。

为什么是这个数呢？原来，时速190km是NEW REALLY X的加速数字。当你开着笨拖拖的NEW REALLY X，看着速度表那一百七八的时速时，会不会很烦呢？这是如果时速慢吞吞地升到了190，那就可以乐了。这时，此车会以无敌地加速速度直逼340！只要这时把握住车，不让它东撞西撞。那各位就好好爽吧！再送个氮气上去，比你开什么车都刺激。但是，如果车速上不去，你再怎么喷氮气，照样不听你话（真是有玩具车的风范呀！）而且190这个数字设计的很“合理”因为一级车（就是最慢的车）跑一圈平均也在190之上。所以你不会开，对不起，这车是最慢的！但它的氮气（就是烟）也是最“皮实”的，一喷那真是“一泻千里”呐！所以会开了它又是最快的！



开它最关键的其实是起步，会高速起步的同志们应该很容易开NEW REALLY X。起步时把油门指针控制在12——15之间，然后连续迅速摁叉，等待倒计时。突然起步，速度一下就上去了。别的车你说不用可以，NEW REALLY X可是一用就是一百七八十的速度。很快达到190，速度就上去了。不用，那它就是“真正”的玩具车了。

“碰壁了，又又又碰壁了，快找⋯..”算了，不做广告了。碰壁，是开NEW REALLY X的一大忌讳，300多的速度。刚刚边也就降到260、270左右，要是飘移一不小心和栏杆来了个“亲密接触”，那速度可就大减了，减多少不好，偏偏给你减到180，没办法，慢慢加速吧。好不容易加到190了，“嘣！”又撞了，又是180，再加，再撞，再加⋯⋯(人快疯了) 其实NEW REALLY X的碰壁也是很好避免的，刚玩时觉得它拐弯性能不太好。后来才发现，如此高的速度拐成这样已经相当不错了，加上本身车身就短小，不容易碰撞。即使是那么快的速度，游戏里的绝大多数弯道对它一点也不足为惧。重要的是读者大人们要多多练习阿！

行了，不废话了。下次我会带来下一个赛道的封神！

钻地小子日本500米记录 挑战心得

挑战者：杨凯

看了52期周玩家玩的钻地小子记录，经过了几次测试，于是打出以下记录：



主角模式：620745分，主角是能力最平均的人物，我也就不用多说了。

主角哥哥模式：641240分，哥哥的能力就是速度快，这样冲下去的速度也很快。

100米：不用想，直接往下冲，遇见什么钻什么，然后用最快的速度吃掉氧气罐，如果遇到头上有单的砖块而下面又没有能和它连接的砖块，那就先把头上的砖块打掉，然后换个方向继续往下冲。

200米：跟100米差不多，主要就是注意有的时候会出现坍塌状况，就是一下子有很多砖块消掉，这样最好站在最上面，让其自行下落，保证不受到伤害。

300米：这100米可以说基本上是处于坍塌状况，打掉一片砖，就等着自己掉下去，头上最好不要出现砖块，不然在下落的同时是不可以钻



掉的，注意氧气罐掉落的位置，等停止坍塌的时候再去捡。

400米：箱子开始多了，不过没关系，箱子多了，自然也就可以自动消掉，看准箱子的掉落处，把附近的砖块打掉，等待其连上4个以上自动消掉，这时不要急着去吃氧气罐，等砖块不再降落的时候去吃，然后快速往下冲。

500米：最后100米自然是最紧张的，保持一个好的心态，跟400米差不多往下冲，最后几十米的时候不要担心氧气了，遇到什么就钻什么，然后用氧气罐补就没问题。



马里奥赛车A挑战

挑战者:CUCKOO

挑战心得



小弟我是第一次参加《封神榜》，以前从未想过要踏入这个达人云集的殿堂，现在终于有机会在这占一席之地。好了，废话不多说，本期我挑战的是《马车A》的3-2赛道。原先我用不同55期那位仁兄的跑法，成绩是1分03秒。我现在的成绩是：全程50秒31，单圈三个蘑菇14秒53，全程和单圈我都破了。开始的时侯，我研究了半天，才知道如何"自杀"后被拉到对面赛道上。方法在49期的7x7已经说过，只是注意要冲上跳板的最左端罢了，记住，这一步要冷静，冲动是魔鬼。我同意55期挑战者的说法——应该早点用加速，至于加速的位置，本人习惯在图一的位置用加速蘑菇。成功后，车子被吊上对面赛道上车子着地后用免费加速，虽然55期挑战者说过方法，但我个人也有把握时间的方法，如图二的位置按A键，也就是离地还有蘑菇仔车身（包括磨菇仔的头，其实在准备到这个高度就应该按加速了）高的地方加速。如果不熟练的话就多练习，记住加速时间。车子着地后再跑约2秒，就有一块固定在空中的浮云。我想这条近道大家都了解吧，在这我就不说这个了。接着就是通向终点的直道，我想没人会在直道上走"S"型路线吧，除非你认为这样会更快……

大家应该都知道，在保持速度不变的前提下，车子会一圈比一圈快，到第3圈车的速度达到最快，所以第一圈跑得好的话很有可能会有好成绩。我第一圈的成绩是16秒86，第二圈16秒74，第三圈16秒71。我认为这个记录还有可能打破，关键在于那块浮云上，如何跳才能缩短路程。





满城尽带雷公袍

文/绫小路义行

翔武：呃……这个，还用我多说什么吗？！

绫小路：就当是给周董9月8号发行的新专辑面子，我也得多少扯点关系出来。

翔武：那你干吗不直接就叫《依然范特西》就好？！

绫小路：我是那种不要脸的公然剽窃的人么？！

翔武：-_-b 分明就是……

绫小路：那么预告下一篇的标题就叫《夜宴》好了！

翔武：因为自己想不出名字来，所以就直接把流行事物的名字拿来用的做法……我如此地为你感到可耻呀！

就算我再怎么不甘心地想继续上一次在《乱马》里扯出来的话题，企图让现在的读者明白"高桥留美子"这个名字在若干年前还是多亏有了"高桥名人"的提携，才有了如今如日中天的地位——可是80年代后乃至90年代初的孩子们，从能接触到游戏机开始就直接迈入了PS的64位机时代，跳过了MD、SFC，甚至连DC也只是擦个边而已，在他们的脑海里，斯考尔利昂卫宫士郎这些人的名字大概都远要比"高桥名人"要来得响亮。（翔武：喂喂，最后那个名字是什么？！）

"高桥名人"真的很有名吗?

这个句式倘若要拿来推敲的话，融入到高桥留美子的作品里所呈现出的典型例子无非就是"他的名字叫'英俊大郎'，可是他真的很英俊么？"——当然，举凡叫这个名字的人，大多都是会躲到深山老林里，一辈子不好意思出来见人了……

所以，今天我们还是只谈高桥留美子——喂，那边的同人女在兴奋什么？！都说了今天的文字里不会出现杀生丸与犬夜叉赤裸相拥的场面了！

姑且让八宝斋与邪见温柔缠绵一次吧！（翔武：你想让读者的眼睛瞎掉吗？！！）

就像是凭借《圣传》一炮而红的CLAMP一样，真正令高桥留美子在国内被大多数读者所熟悉的作品，还得归功于《福星小子》的成功。尽管在经典程度上完全比不上《圣传》留下的诸如"帝释天，请温柔地把我吃了吧！"等情结（想起错乱僧这么跟雷易说的画面我就有反胃的冲动…），但早在"我变我变我变变变"（这个也可以作为《乱马1/2》的另一种翻

译标题么？）正式进入国内漫画迷的视线之前，《福星小子》所具有的爆笑效应的确是同期里其他作品所难以匹敌的。

虽然很坦然而且不要脸地将标题定为《福星小子》，但高桥留美子显然不是就此打算讲述一个“福星在天宫误打烂了王母的花瓶，于是被贬下凡要历经九九八十一难，最后在好友禄星和寿星的帮助下，与素女双剑合璧携手消灭了阴阳法王”的港台八点档家庭妇女专用剧场肥皂剧式的烂故事（每次看到这种电视剧的剧情，我都有两眼流泪的冲动…）。事实上，我们的主角诸星当天生就是一副“他不衰谁更衰”的欠揍脸——“恭喜你，太太，你生了一个……总是会流着口水色咪咪笑着还脸部抽筋的男孩！”“鬼啊！”——对不起，我不打算先说恐怖故事的！

身为男主角但没有半点男主角自觉性的人，如今看起来也不算少见了，会指望着戴眼镜的大妈画出来的男生，能拥有以除暴安良为天职以保家卫国为神责，那根本就是比看到绫小路鞭打翔武还要无稽的事情（绫小路：哦，让皮鞭来得更猛烈些吧！ 翔武：想死的话可以直说）。所以诸星当的出场，多少给人一点长着一副滑稽又可笑的脸，虽然勉强紧绷严肃起来也能与“美少年”有些擦边的地方，但只要认真的表情超过三分钟就会抽搐到死；见到美女就不顾一切，眼看着诸星当的风头就要被那寒羽良给生生比下去了，冷不丁地冒出一个错乱僧，直接向读者宣布了“他乃天赋异秉绝非常人”的事实。

还好，阿当的“天赋异秉”只不过是身体的特质有点奇怪罢了，期待看到“文曲星下凡，王朝马汉照应着”这等上个世纪八点档肥皂剧剧情的朋友，您，您一定不知道什么是天线宝宝吧……

从某种程度上来说，这错乱僧不见得比大街上那些见到个女人就说“我觉得你很有明星相”的骗子星探来得光明正大（“你那雀斑也都是闪着明星光彩的雀斑！”“…………”）。这个长相可以用“光是回想就可以一个月不用吃饭”来形容的家伙，口头禅是那句绝对遭人记恨的“唉呀呀，施主您今天面色极差，唉呀呀……”——前一个“唉呀呀”是口头禅的一部分，后一个则是被人打了之后的痛呼。之前他的“预言”究竟对过几次不得而知，但至少在遇到诸星当之后，他好歹也尝到了一次“灵验”的甜头：“施主，您今天将遇到鬼呀！”“你不就是么！”“…………”

原本还只是整天对青梅竹马的阿忍纠缠不休的中学少年，在遇到错乱僧之后，紧跟着就“召唤”来了外星人的挑战——拜托先搞清楚，这一切究竟是阿当的错，还是错乱僧“召唤”来的？！为了拯救地球，也为了能顺利地将外星美女拉姆小姐的豆腐吃到底，轰轰烈烈的爱情故事就这么在“你来摸我的脚呀”的暧昧中展开了。



哦，对不起，是“角”，不是“脚”。那拉姆小姐显然也不会甘心做一个花瓶式女主角，一身豹纹衣服明明就露的比穿的多，还害的早期国内的出版社在引进这套漫画的时候，那些编辑们得自力更生地在漫画上用圆珠笔给拉姆多穿点衣服——实在不晓得那个时候看到漫画里的女孩子们一旦出现洗澡场景，身上都会“突然”多出几件圆珠笔画的内衣的我们，为什么没有对这种罪恶的行为表示愤慨的。除了具备了一切日本传说里“鬼”的特征之外，这个女孩的个性，唔，也十足地像鬼。

无论任何时候，只要阿当有欲图不轨的行径，就一定会出现在附近；十万伏特的电击多少会让口袋妖怪的爱好者有着想大喊一声“拉姆，看我大师球”的冲动（翔武：-_-b）；不需要任何条状或绳状物体就能让“两片”内衣牢牢地固定在胸前；旁若无人地在众人头顶漂浮，从来也没担心过是不是会走光；拥有的一帮亲朋好友不是渴望勾引阿当出墙就是企图抢夺阿当的青春……这，这都是什么好友啊？！

只是因为阿当的一个“无心之举”，便一相情愿以阿当妻子身份自居的拉姆，尽管初期看起来似乎总有点穷凶极恶的样子，不过在面对“我老公最爱的东西是别的女人的屁股”这样的羞辱，以及一帮有的不如没的好的朋友面前，貌似整部作品里到头来最正常的角色也就

只有她了。

不仅如此，在刚刚跟阿当“确定”了婚姻关系之后，除了阿忍时不时地想自我牺牲一下出来搅局之外，随后杀到的一个未婚夫大人也着实令憧憬着“这部漫画能不能贡献个帅哥出来养眼”的少女们，呼天喊地地惊讶了一番——话又说回来，阿当的天下第一色狼名声早就在少女界让人闻风丧胆了（翔武：你绫小路的天下第一拖稿男的名声才早就让人闻风丧胆了呢！），这阿忍为何还甘愿自我奉献呢。别忘了，阿当偶尔的三分钟正经表情，也还是多少与美少年擦点边的。所以，他即使是天下第一色狼，对于少女们来说，也是个“与美少年擦边的天下第一色狼”……

但不止是擦边活脱脱就是个无敌美少年的雷易一登场，这原本因为有错乱僧的反差而判断错误的审美观，一瞬间又拨云见日阳光灿烂了。身为拉姆名正言顺的未婚夫，雷易的外表是那种随便到街上喊一声“谁要嫁我”，英国女皇都会提着婚纱坐着轰炸机赶来的无比美型。只不过他的个性相当容易激动，并会在发怒时瞬间变成牛怪，贪吃又霸道的个性着实令拉姆感到不屑——瞧瞧瞧，那边又有一堆少女在赞叹着“有野性的男人才是真男人”了！在漫画初期唯一能以温柔贤惠完美家庭主妇形象坐镇的阿当之母，在见到雷易之后也瞬间转变成了“你变成牛也不要紧，我在这等着你回来，等你回来把那桃花戴”的王宝钏式痴情女。（翔武：你以为你这样乱用歌词我就看不出来么！）不过混乱的核心还不仅仅在于雷易可以轻松地令热恋男女分手，因为他是关键而招来的阿乱的报复，才是真正可怕的魔鬼。

从小就沉浸在“我与拉姆是最好的姐妹”这个骗局中的阿乱，为了向童年的尿床事件复仇，发誓要夺取走阿当的青春（这口气听起来颇有点天山童姥的架势…）。于是天山童姥杠上了雷公鬼女，再拉开冰山女王和白痴忍者，三六九条筒子一三五白皮不要单吊红中，这把牌我不打了可不可以？（翔武：现在不是让你来搓麻将的好不好！）

作为阿当宿命的敌人，面堂终太郎的出身显然要有品位多了！不仅人长得帅，家里绝对有钱到要让道明寺泪奔，对待女性更是完全不似阿当的狂野，而以彬彬有礼博得了少女们的一直好感——当然，“彬彬有礼”只是表面而已，当揭穿了岳不群式的外表伪装之后，“为了拉姆小姐和全世界的女性，我跟你诸星当永远没完”的骑士宣战多少还是暴露出了两人之间有着莫名羁绊的嫌疑，再加上一被关禁闭就吵着闹着“好黑好窄我好怕”期待阿当去救他的可疑行径——瞧瞧人家CLAMP那边有着招鬼体质的四月一日君寻和有着正义护体的百目鬼静正浓情蜜意个没完，原来十几年前诸星当与终太郎的爱情神话早就生生不息了——高桥留美子，你这个老狐狸！

小天最初的加入，因为其可爱的外表和身为孩子的实质，而一度给人以“这就是《福星小子》的吉祥物吗”的错觉，而根据娃娃没长大这一事实决定的结果，我们也完全可以以“福娃”作为其在漫画里的别名（啊啊啊，我眼里的泪水又在翻滚了呀呀呀……）。不过就单纯因为他是小孩子从而掉以轻心，完全是一种自讨灭亡的做法。这小子不但深受阿当的真传，更能因为“年纪小不懂事”的旗帜披挂在身。这种扮猪吃老虎的行径无疑是可耻的，于是当某个小学女生以“你吃了我的巧克力不跟我结婚就等于触犯法律要判死刑”的强硬态度，顺利地将小天绑在身边的时候，我知道全天下在欢呼的男生中一定有你的一份！

说起樱花这个三流巫女，就不能不把枫这个八等忍者一起拿出来做比较。一个是巫术烂透顶于是转职去做学校保健老师（多么充满了暧昧光晕的工作啊！），一个是惧怕当忍者“忍”太久以至于青春美貌完全浪费而四处寻找工作——两个人就实质性上来说存在着极大的共同性。当然，凭借女性的第六感而成功地逃脱出阿当一次又一次的袭击，才是她们真正令人敬佩的地方。至于不时地作为客串角色登

场的弁天女神，除了因为身穿锁子甲手拿荆棘鞭的造型，暴露出高桥留美子有着极度压抑的SM倾向之外，天狗公主的“我的父亲是源义经”的设定，也足以令正统的历史学者充满怨恨地要将高桥的姓氏永久地钉在小木人之上。



尽管高桥留美子从事漫画创作的时间，早就远远超出了我们的主观想象。但真正令她名声大躁的作品，也真的拜这部《福星小子》所赐。《福星小子》在当时的日本和我国引起的轰动，都可以说是漫画界的一次里程碑。为了纪念这款极具个人风格和爆笑幻想的作品，如今INTERACTIVE公司利用最新的NDS机能，将这部带给我们无限美好回忆的名作，重现在NDS的舞台上——《福星小子 无限假日》的到来，可以说是漫画迷期待了许久的事情。

本作将完全继承漫画原作的世界观及人物故事设定，原作中登场的那些性格各异的主人公以及友引町的各个标志性建筑都将忠实再现。诸星当和三宅忍的家、听在空地上的UFO、樱所在的神社、错乱坊的锅等等，看过原著的玩家对这些都已是耳熟能详了吧。玩家将操作诸星当在这个数字化的友引町中自由地行动，去引发出一系列令人捧腹大笑的闹剧。

至于故事剧情的设定，看起来也相当有趣：拉姆通过宇宙电视购物频道买可一个叫“大恋爱模拟机”(通称DS，样子和NDS也差不多)的奇怪机器，拉姆希望能通过这个小玩意把诸星当彻底变成自己的爱情奴隶。然而，在诸星当对女性的强大“博爱”能量面前，这个愿望看起来没那么容易就能实现。

玩家将扮演诸星当在友町度过一个月的暑假生活。期间玩家可以向某个特点的女孩发起恋爱攻势，也可以参加临海学校的各种活动，自由度相当高。在假期结束之时根据玩家作出的种种选择将决定诸星当与某个女孩最终成就爱情。

游戏画面包括地图和对话两种类型，整个友引町一共有5个区域，只要玩家来到诸星当的家或者空地这样的特殊场所的话就可以和出现在地图上的角色进行对话，使剧情继续发展。

主人公诸星当可以在早上10点到晚上9点间自由活动，每进行一次行动都会消耗一个小时的时间，所以玩家要好好利用这段时间尽可能多的触发剧情。

在对话画面时，上面的屏幕显示对话内容，下面的屏幕显示相关人物。通过使用触摸笔按照剧情发展触摸人物的不同部位可以使其对主角的好感度发生变化。

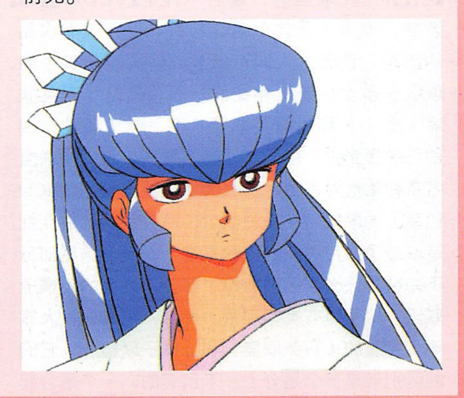
如今算起来，属于天下第一大色狼的时代，早就被“美少年王道”和“美少年X美少年无上王道”的同人精神给完全打压了下去。然而这部在当时来说完全可以算得上意识大胆的漫画，还是天马行空地勾勒出了一个架空在宇宙人、神话传说和现实时空基础上的幽默世界，单就这种理念的超前来说，即使是只对宇宙人未来人超能力者感兴趣的凉宫春日，也不过是那个年代发展之后的衍生产物而已。

不管我们怎么试图去忘怀那曾经的种种不快和痛苦，毕竟那都是组成回忆的一部分，无法分割。所以当我们能因为阿当的小强精神而再次发笑的时候，关于那个雷公鬼女的爱，我们其实也能深切地感应得到。

所有关于他和她，她和他的闹剧，眼下都已收场，只是欢笑这么多年从未停歇的——你能割舍掉《福星小子》所带来的那些美好时光么？

虽然不晓得你的答案，但是，我不能。

满城尽带雷公袍，那个豹纹女孩对你笑的时候，正是天边又一场暴风骤雨即将到来的前兆。





口袋周边 国内口袋妖怪VCD购买指南补充篇

在58期《掌机迷》的口袋基地中我们已经告诉大家国内口袋妖怪VCD的购买知识，相信对大家购买VCD有一定的帮助。不过限于篇幅，有些细节的地方还表述得不够详细，这里就具体的包装和辨别方法再作一些补充说明。

首先还是要来关注一下福建省文艺音响出版社出版发行的授权口袋妖怪VCD和没有经过授权的盗版VCD。最早由中国国际电视总公司出版发行的《52集日本动画片神奇宝贝》一定是大家最熟悉的吧，各大音像店都有它的踪影，这是最早的口袋妖怪的授权VCD产品，想必很多朋友都是看它才熟悉口袋妖怪的。不过它以不适合青少年收看为由没有收入口袋妖怪第20集《幽灵神奇宝贝和夏日庙会》，这实在让人大跌眼镜，要知道口袋妖怪可是日本的最放心动画，不过不得不佩服其当时对青少年身心健康的"关注"。之后福建省文艺音响出版社开始陆续出版发行口袋妖怪VCD，至今已经出到了《超世代5》，相当于AG112。授权VCD有3种包装：一种是把联盟分成上、下的，一种是合并一个联盟的，最后一种是2VCD小盒包装的。VCD的总体质量比较好，几乎没有次品的出现，读者大人们可以放心购买。但其中的瑕疵多多少少还是存在的——首先是《石英联盟（上）》和《石英联盟（下）》（备注：以前已经提到过，由于制作者不熟悉口袋妖怪联盟名字和集数对不上，那么为了方便就根据该VCD包装上的联盟名字来说明），两者共同的缺点就是取消了影片中间的"我是谁"，而且结尾部分不知道是什么原因被剪掉了部分，后面的《橘子联盟》似乎也有类似现象。那么，笔者建议大家购买完整的《石英联盟》和《橘子联盟》，它们的区别就是一个是分上、下包装的，一个是合起来（不分上下）包装的，合起来的没有此现象。不过，笔者购买的《橘子联盟》完全包装取消了中文配音，这对于笔者并不重要，但喜欢中文配音的朋友就要留意了。后面的《成都联盟》和《宝石联盟》不论分开还是完整都没有上述现象，读者大人们不用担心，看来制作是越来越完善了。前不久推出的《超世代5》中又出现了异常：由于换了翻译社，从AG89开始竟然取消了日文原声，真是无奈，只能从网上下载听原声了。还有就是《枫与南，宇宙中心的战斗》这集竟然没有录进VCD中，代替它位置的是《固拉多对抗盖欧卡（前篇）》，为此笔者不得不又买了盘2VCD的小盒包装，但还是如此。唉，想看这集只能下载或者购买盗版了。看来就算是授权产品其瑕疵还是不少。



再来看看未授权的盗版，既然是盗版质量就不用说了……值得一提的是，部分盗版产品第1到20集不是采用台湾官方的翻译，不论是字幕还是配音都怪怪的，特别是配音，笔者不知道这是哪里的配音，总之很恶心就对了，购买盗版第一部还不如购买《52集日本动画片神奇宝贝》，只不过它有第20集罢了，但却缺少了后面4集（具体看58期《掌机迷》）。此外，一般授权产品是5元/VCD，里面有2集；而盗

作为中国的掌机玩家一定要有一种坚定的信念，那就是：看杂志，寄回函，一定中！（宋立钏）
女，16岁，北京昌平北环里十区19号楼1门103室，102200

版是3元/VCD，里面有1-2集。盗版产品特别是到了超时代几乎都是1VCD才1集，所以算下来反而没有授权产品便宜，所以建议如果不是为了看剧场/特别篇就购买授权产品吧，毕竟授权产品还是非常有收藏价值的。

下面来说说笔者平时在店里看到的杂七杂八的口袋妖怪VCD/DVD。大家是否注意到不久前市场上大量出现各种动漫的DVD呢？都是用硬纸盒子包装，没有写明出版社，封面上写着“动感视听”或者“经典动画”等等，这还不算，最突出的标志就是封面右上角写着“超容量9.4GB，影碟机与电脑均可播放”，相信大家一定看到过。该产品的动画几乎都是盗用网上字幕组制作的字幕版，难怪不敢写出出版社……这其中也有宠物小精灵的，该DVD由3碟组成，收录了零零散散超过100集的超世代动画以及部分剧场（请注意零零散散这4个字，也就是中间漏了许多），不过部分AG竟然是盗用口袋天空的海洋字幕组制作的字幕……当然，该产品的优点就是非常便宜，大概是10-20元/1DVD，里面内容大概有10-30个小时，可谓容量巨大。缺点也非常明显，都是盗用的质量肯定好不到那里去，何况网上都下载得到。

既然说到了剧场版就来提一下它的购买途径。在小店里关于口袋妖怪剧场版的DVD有很多种，但几乎都是直接把网上的字幕版拷贝进去而已，很大一部分都不能在DVD中播放，只能在电脑上收看，如果读者大人看到一些包装上写的不明不白的口袋妖怪剧场版就不要买了，宁可去网上下载，效果还是一样的。其中比较正规的产品有齐鲁电子音响出版社出版发行的《嘉年华口袋妖怪》，其中的美版原版剧场《英雄》倒是比较少见的，不过还是只能在电脑中播放……总的来说国内关于剧场版的DVD五花八门，真正授权的寥寥无几，收藏价值平平，如果有能力的朋友不如选择日本正版剧场DVD，购买方法就是在易趣或者淘宝网上邮购，有条件的当然也可以去香港甚至日本。当然这价格是非常高的，这么大的代价恐怕大部分朋友没有这个能力去收集，看经济能力和喜欢程度而定吧。



之前提到的齐鲁电子音响出版社还出版发行了口袋妖怪动画第1代1-275集，分为上、中、下三个包装，每个包装2CD，只能在电脑中播放，价格比较便宜，是否授权笔者不清楚,但也可以算较正规的产品。有兴趣的朋友可以考虑购买，笔者由于已经收集齐了授权产品的动画VCD，就没有重复购买，更具体的情况不是非常了解。

说了那么多，是不是有点晕？其实这些都是购买积累的经验，如果不知从何下手，那干脆就下定决心选择授权产品就可以了，如果想看特别篇的就去网上下载。至于放送局，即使是盗版也没有看到它的踪影，只能从网上下载了看。

最后来说说CD。喜欢口袋妖怪音乐的朋友也不在少数,以前的《掌机迷》也曾有过专门的音乐鉴赏栏目。可惜大陆很少能见到口袋妖怪音乐CD,一般只能选择邮购。如果真正想收藏那么日本正版CD是不二选择，虽然价格惊人……在这里推荐各位读者大人关注《口袋迷》系列,《口袋迷》每期的配套光盘都收集有许多口袋妖怪音乐,累积下来也比较齐全。还有就是【口袋妖怪十周年纪念白金套装】，在国内现有的环境下，非常值得收藏，不要等到售罄再来后悔了。

文/银翼奇术师



5 《用大岩蛇露营》

场面描述：小智：“皮卡丘，这次你一定要进去宝贝球里面。”皮卡丘：“丘——”小智：“皮卡丘，你应该听主人的话。”皮卡丘：“丘——”小智：“皮卡丘……小火龙、妙蛙种子、杰尼龟、比比鸟……你们几个……大傻瓜，如果着凉的话我可不管呦。但是，这样子好暖和呦。”

点评：如果不是这个场面，作为番外篇的这集估计不会得到好评；如果没有这个场面，估计笔者可以彻底无视这集。剧情一如既往地有些单薄，缺乏曲折。这也算神奇宝贝动画最大的缺陷了吧——这个不多提。

寒冷的雪山，卤莽的小智——果然有人遇难了。冰天雪地的环境下，唯一作为阻挡风雪的雪屋却显得如此冷寂。为了保护神奇宝贝们，小智把他们全部收进了宝贝球，只有倔强的皮卡丘，死活不肯进去。与第一集似乎有着异曲同工的妙处。宝贝球能代表温暖，但在宝贝球的另一头，却充满了寒冷。于是，他们选择了共处。就连一向听话的妙蛙种子、小火龙、杰尼龟和比比鸟都擅自跑了出来。最能温暖人心的不是在一起的热量，而是心灵相通的感觉。神奇宝贝们，感受到小智的用心良苦；而小智，也体会到神奇宝贝们的感情。缤纷的大雪阻挡得了他们的路，阻挡不了他们的情。

曾经也想过如果能有神奇宝贝围在身边该是多么幸福，于是去收集玩偶。后来才发现，与其这样不如身陷动画中。于是，这个场面往往作为幻想的起点。

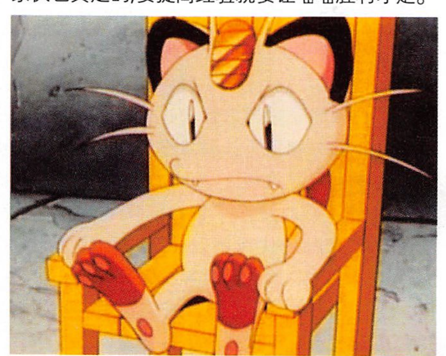
“大傻瓜，如果着凉的话我可不管呦。”其实,当时的他并不需要保留内心的情感。因为，我们，至少他们都很清楚，只要有这份心在，离梦想就又进了一大步。

6 《喵喵之岛》

场面描述：喵喵：“武藏、小次郎，等等我呀呀喵。”长老：“你怎么了，幸福的喵喵神？”喵喵：“我根本就不是什么幸福的喵喵神，而且我还有两个要和我一起追逐梦想的同伴。虽然他们经常犯错误，简直无可救药，但我们是全心全意去追逐我们的梦想的！希望你们也能为自己的梦想努力吧。”

点评：喵喵，拥有聚宝攻这一神奇技能的神奇宝贝，虽然在游戏中十分的不管用，但到了TV中，这个技能可不是盖的。火箭队的喵喵，为了讨好女朋友掌握了学习人类语言，失去了这一特殊能力。不过我总觉得如果它能在女朋友面前使用聚宝攻效果会好很多吧。

被当作幸福的喵喵神,果然是喵喵犯下的最大错误。被逼得用战斗来提高经验,但平时几乎不战斗的它哪里能够对付众多的神奇宝贝？不过那些家伙也真是的,要提高经验就要让喵喵胜利才是。



虽然被背叛，但他们依旧是同伴。很难想象平时火暴的武藏竟然能够如此对待背叛他们的伙伴。小智能让皮卡丘在森林中过幸福的生活，火箭队同样能让喵喵在岛上过幸福日子。不论正义丑恶，同伴依旧是同伴，作为同伴的感情是不会被背叛的。

钱，是困扰火箭队的最大难题。但在同伴生死悠关的时刻，钱又算得了什么呢？

“以后踩机器鲤鱼王更加费劲了。”这是自我安慰吗？也许是，但更多的是对同伴的理解和关爱。发现是同伴帮助的喵喵，它能发现吗？不管怎么吵架，同伴之间的感情是不能用金钱来衡量的。他们依旧有梦想，追逐那不可能实现的梦想。作为火箭队的抱负，是无止境的。终于在那一刻，他们又在一起了。没有了背叛的恩怨，没有了错过的悔恨，有的只是同伴间的找回的那一份友谊。

7 《梦幻和波导的勇者路卡利欧》

场面描述：亚伦：“路卡利欧，抱歉，我不得不把你封印起来。”路卡利欧：“亚伦大人……”亚伦：“如果不这么做，我到哪里你都

独乐乐不如众乐乐，我何时才能体会到众乐乐的感觉？（杜智宁）
男，25岁，北京市大兴工业开发区金科巷4号，102600

会跟着我，就会像我的命运一样了……”路卡利欧：“这是当然了！”亚伦：“与最初之树搏斗，就要赌上性命，这种事，我一个人做就够了。”路卡利欧：“亚伦大人……”亚伦：“路卡利欧，谢谢你。和你在一起的时光很快乐。如果能的话，我真想再见你一次。我的朋友……”路卡利欧：“亚伦大人……我之前还怀疑过您，我真是个懦夫……”小智：“不是的，你是拯救世界的波导的勇者。”路卡利欧：“小智……”小智：“路卡利欧，你振作一点，你不能死啊。”路卡利欧：“我不是死，而是回到亚伦大人的身边……”

点评：第二次了，剧场版中的第二次，让神奇宝贝牺牲。大受好评的剧场《水之都的守护神拉帝亚斯和拉帝欧斯》，曾经被认为是最优秀的剧场版之一。想必笔者没有提到它会让很多读者大人们不满吧。同样是牺牲，笔者还是选择了对白更多剧情更新神奇宝贝更有人气的路卡利欧，希望喜欢拉帝欧斯的朋友们见谅。

很少听说有神奇宝贝会死的，不论是恐怖的自爆还是游戏主角残忍的屠杀都不能让一只神奇宝贝真正死亡，毕竟有神奇宝贝中心这种高科技的医院，不论进入濒死状态多少次，都能奇迹般的复活——可能这也是神奇宝贝的世界观：不能让孩子们看到所谓的死亡。从这个角度来看，似乎动画颠覆了这个世界观。其实不然。没有任何血腥的牺牲场面（不由想起了口袋迷中的人气小说《纯粹》），为了利益牺牲自己，得到这样的熏陶，不会让孩子们扭曲神奇宝贝的世界观的。



引用一句《名侦探柯南》中的话就是：如果为了崇高的利益，我会凛然地迎接死亡。（——《贝克街的亡灵》）伟大的路卡利欧也接受了这样的使命。比起自由自在的梦幻，作为被“背叛”的路卡利欧，作为一贯认为自己只是“仆从”的路卡利欧，它的世界中，存在什么呢？黑暗！即使小智这位背负着伟大崇高使命的主角,在临死前还是没有消除。看到神奇宝贝的表情，于心不忍的梦幻控制住了最初之树，但它无法抵抗来自身体上的折磨，眼看着最初之树要崩塌,得知做法的路卡利欧义无返顾地走向梦幻。不过他的波导还不够充足，作为主角的小智当然要上去帮忙了。这场用生命赌注的战争顷刻开始！

“剩下的交给我来就可以了。”多么熟悉的一句话，似乎明白了什么的路卡利欧这时候还想着小智的安危。生命的脆弱，没有闪现在它的眼中。生命的最后，它明白了一切。它消除了怨恨,带着一份感激，回到了亚伦的身边。“你不是懦夫，你是拯救世界的波导的勇者。”

口袋新闻

著名的口袋妖怪周边生产商Tomy最近连续推出几款新产品，首先是配合NDS版口袋妖怪护林员（Ranger）发售而生产的游戏中护林员手中持有的通讯器（**ポケモンレンジャ－キャプチャ・スタイラ－**），售价是3800日元。该周边模拟了游戏中通讯器的各项功能，例如精灵的捕捉、图鉴查看等等，类似手机的盖子还可以进行90度的旋转，从而切换不同方向的游戏画面，颇有创意。





另外一款产品也是和护林员有关的，是以最新口袋妖怪剧场《**ポケモンレンジャ－と苍海の王子**》中的主角——神兽玛纳霏（**マナフィのタマゴ**）为培养对象的电子宠物蛋。售价是2940日元（含税）。本剧场最感人的情形莫过于与小遥依依相眷的神秘而又让人怜爱的玛纳霏，该周边的出品正是迎合了玩家的这一心理：能够让玛纳霏时刻陪伴着你，靠你的爱心来培养它，这难道不是诸多口袋影视迷们最为期待的吗？

说实话，俺目前是没有钱钱去买DSL的，但有《掌机迷》能让我过足眼瘾也不错啊！（李文豪）
女，四川成都，610031

黑历史

将一切向月亮倾诉

独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺

各位读者好！我是月莺。本期的高达专区的“黑历史的机库”暂停一期，下一期将和一款并不为太多玩家所知的游戏一起介绍一台“没有脚”的MS，不知道大家能不能猜出是那一台呢？嘿嘿，无奖竞猜的说。

机动战士高达SEED C.E.73 STARGAZER(观星者)



《机动战士高达SEED》系列的外传性质作品《机动战士高达SEED C.E.73 STARGAZER(观星者)》，在日本已经播映一段时间了，最近网上开始出现中文字幕版，目前的进度到了第２话，因此这次让大家更轻松的接触到SEED外传性质的作品。

根据获得的情报，《观星者》只打算拍3话，每话15分钟，全剧总计45分钟。因为既不是TV版，也不是一开始就作为DVD发售的OVA，更不是剧场版，而是一种新兴的“网络配信”模式剧。

机体设计是老人物大河原邦男，不过其实也没什么，风格都是老样子月莺其实更希望有其他人设计更具个性的高达。主角的机体GAT-X 105E Strike Noir是以GAT-X105 Strike为基础阿克泰昂·工业机体对机体的综合性能强化,并配备了新的强袭背包(Striker Pack)。所以基本上除了变成黑色外没有什么变化。

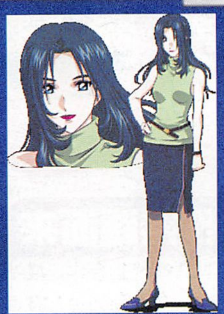
再说人设的话就更无奈了，虽然不是平井久司，而是大贯健一。但是大贯健一是SEED系列动画的作画监督之一，直接负责大量人物的作画，你几乎是看不出有什么风格的变化的，你看下面这第一话出现的两个人不就是舰长马琉和老虎么？而且在第一话中他们说话的风格都是那么“种”。

话说回来这种外传可以说就是官方的同人作品，之前也有个《高达SEED Astray》系列，那里面的超级有个性的机体设定更是比《SEED》夸张不知道多少倍，非常的“超级系”（本来SEED就有超级系的嫌疑）。如果把它们拿到正篇中，也不知道小鸡（基拉）开着自由还能不能削他们人棍……恐怕都是反被削的多，不过别人可没有小鸡那种无聊的嗜好，会被直接击坠吧？

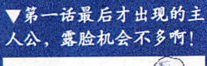
不过对于种饭（SEED FANS）来说外传自然越多越好呢，有兴趣的人也可以去看看。

官方网站：http://www.seed-stargazer.net/





▲第一话就出场的美女科学家，马琉属性９０%。

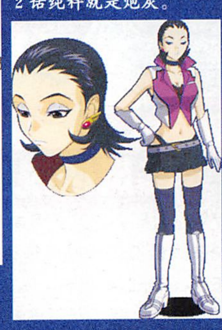


▼第一话最后才出现的主人公，露脸机会不多啊！



▲死掉的大叔，老虎属性70%，网上被EG(恶搞)中。

▼应该不是女一号吧？第2话纯粹就是炮灰。



BANPRESTO公开街机新作最新情报《机动战士高达 吉翁之魂 修罗双星》



BANPRESTO近日于“C3×HOBBY キャラホビ2006”活动中公开街机射击游戏新作《机动战士高达 吉翁之魂 修罗双星》的最新情报、角色和趣味活动。

《机动战士高达 吉翁之魂 修罗双星》是眼镜厂BANPRESTO即将要在12月份推出的街机筐体射击游戏。此作是以《机动战士高达》为蓝本创作的作品，玩家扮演的是MS的驾驶员，而MS正好是上期介绍过的隶属吉翁军的MS－06扎古Ⅱ。

为了配合这次的主题，模型枪的造型就是扎古Ⅱ标配的“扎古机关枪”，但是大家不用担心“扎古机关枪”威力太小或者单单一种射击让战斗比较无聊，因为除机关枪之外还是有其他武器的，比如热能斧、火箭炮和手榴弹等这些武器，不排除在游戏进行中会得到威力强大的奖励武器，也许会有光束来复枪呢！利用“回避&上弹”动作可以回避敌人的攻击。而且当然对应2人游戏，2人游戏的情况下还可以使用“合体攻击”呢！

关卡一共有4个，分别是：“查布罗”、“纽约”、“所罗门”、“阿巴库”。敌人自然是“万恶的”（吉翁派语）地球联邦军，要打倒以高达为首的多种多样的联邦MS。

本作还会出现原创角色，当然原作角色也会登场，展开一个与你所知的历史不一样的故事。

上期才介绍完扎古Ⅱ，感觉真是巧呢，这个游戏虽然是射击游戏，但是也能给广大玩家一个体验扎古Ⅱ性能的机会，不过为了游戏的平衡，击坠高达和白色木马也许并不如想象中的困难呢。另外就是不知道“扎古机关枪”是用什么质材做的？如果太重的话会不会玩一会手就酸了？可以锻炼手部肌肉？







《暴风传说》发售日再度确定，DS大作接踵而来

作为即将在高人气掌机DS平台上推出的传说系列最新作《暴风传说》，近日厂商再度公布了游戏的发售日。这款被众多玩家期盼的RPG大作将继《FF3DS》、《口袋妖怪 钻石/珍珠》后成为10月份DS平台上的焦点之作。厂商再次确定的发售日为2006年10月26日，希望这次游戏不会再次延期了。

虽然DS平台的机能有限，但就目前官方放出的资料来看游戏依然还会以3D化的画面登场。因为采用了卡通渲染的技术，画面的整体感觉十分“可爱”。“传说系列”传统的称号、料理系统以及特殊的动作战斗模式依然会在本作中登场，全新的“兽人变身”系统不知道是否能给玩家全新的感受。



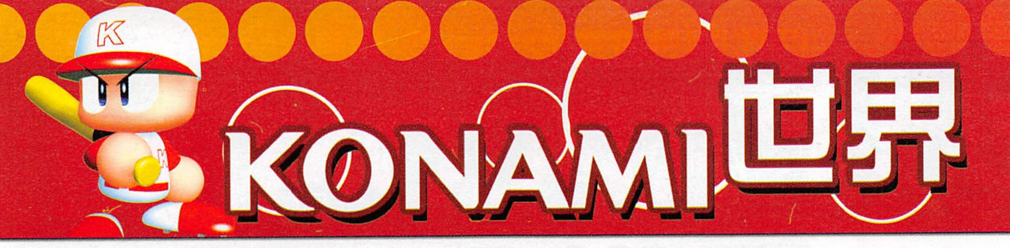
一直以来“传说系列”的主题歌都是其相当重要的一个卖点，本作虽然只是DS平台的游戏，但是厂商也丝毫不敢马虎。主题歌特意请来原“Day After Tomorrow”乐队的主唱Misono来演绎。目前游戏的主题歌《VS》已经全部录制完成，它的单曲CD也已经开始发卖，感兴趣的玩家不妨到网上查找一下。关于“Day After Tomorrow”乐队其实我们并不陌生，当年分别在NGC和PS2平台上推出的《仙乐传说》两个版本的主题歌都是出自这个乐队之手。但是在05年年中时候，该乐队宣布终止合作，成员各自单飞。而这一次Misono的全新亮相，将对她未来的职业生涯有着重要的意义。



↑《仙乐传说》NGC版的主题歌《Starry Heavens》是系列作品中口碑最佳的歌曲之一。

关于《传说系列》的高产现象

“传说系列”近些年来推出新作的频率之高在业界的同类型游戏中实在是少见。虽然每作的素质都还保持不错，但无论是玩家的热情还是厂商的制作态度都无法与系列早期的作品相提并论。即使是像PS2平台上为了纪念“传说系列10周年”而推出的作品《深渊传说》，素质也只能说是差强人意。“传说系列”一出手即是精品的时代已经一去不复返。DS版的《暴风传说》与PSP版的《世界传说》这两部掌机平台上的系列新作哪个才能更加打动玩家，还是让我们拭目以待吧。不过以厂商这种不顾玩家能否消化就盲目的大量推出换汤不换药新作的形式，很容易让玩家产生抵触心理。毕竟一款好的RPG游戏是可以品味很长时间的。更何况玩家除了“传说系列”还有许多优秀的游戏可以选择。但是就凭厂商现在这个推出新作的速度，即使是专攻“传说系列”的铁杆玩家，也会感到有些吃不消吧。希望厂商能够多从游戏本身的素质下手，还是少一些“薄利多销”吧……



《心跳回忆》人物分析第一弹

藤崎诗织——女神还是“女优”

从本期开始的陆续几期，KONAMI专区将连续为读者奉上几名《心跳回忆》中角色的人物分析，希望尤其喜爱这个系列的玩家能够多多捧场。（标题所提到的“女优”只是“明星”的引申意思，请不要有歧义和其它奇怪的想法……谢谢。）

藤崎诗织这名虚拟角色一直以来在玩家群中都有着截然不同的两种评价。虽然贵为游戏的第一女主角，但是却在人气上被虹野沙希、馆林见晴等人后来者居上完全超越。这在其它同类型游戏中的确是比较少见的。到底为什么会这样呢？难道藤崎小姐在外表上还不够完美吗？显然不是，虽然《心跳1》的人设现在看来的确只能用平庸来形容。但当年藤崎小姐已经几乎变成了KONAMI的形象代表，她的形象配合声优金月真美小姐的声音几乎遍布各种流行媒体。作为早年虚拟偶像的代表，藤崎诗织的确拥有着相当出众的公共形象。但实际上的结果，当年获得《心跳》系列人气最高女主角的竟然是外貌与身材都要稍差的虹野沙希。显然，玩家喜爱一名游戏角色，单单的外在表现是远远不够的。

熟悉《心跳》系列的玩家都知道，藤崎诗织是游戏中男主角的青梅竹马，从小就是邻居并且彼此间非常的熟悉。藤崎从懂事开始就表现出过人的魅力，不仅拥有人见人爱可爱的脸蛋，又拥有着同年龄女生中傲人的身材。再加上学习成绩优秀、体育万能，只能用完美女生来形容。看到这里，很多人一定会问，明明是这么好的女孩，为什么还会有人对其不抱有好感呢？其实道理很简单，正是因为对方拥有这样优秀的条件，才间接的降低了男主角的身份，再加上《心跳回忆1》中本身游戏设定的问题，玩家的反感心理非常自然的就会产生出来。大家应该还对这样一幕颇为熟悉吧，在游戏初期，主人公在班级里几乎没有朋友，而作为青梅竹马的藤崎同学显然是主人公最可以信赖的对象。但是当主人公邀请藤崎同学一起回家时，她会说出：“这样不太好吧……”一类的话，如果这是在现实世界中，相信玩家也一定很伤心吧。当然，这也有理由可以解释，毕竟主人公跟对方有差距，但毕竟是青梅竹马的玩伴，这样“翻脸不认人”多少也会让人心里不舒服。只有玩家在各项能力逐渐提高后，藤崎同学的态度才会有些好转。

如果玩家铁了心想要以藤崎女神为追求目标的话，那么这三年来就有够你忙活的了。学习成绩就不用说了，即使不是次次年级第一，也一定要保持在前五；体育更是不能被落在后面，即使没有时间去参加棒球、足球这样吸引眼球的社团，但是也一定要保证每次运动会时都拿到第一，这样才有机会在赛后去泡MM；光这些还不行，还要注重自己的容姿，不说风流倜傥，出门就能迷到N个MM吧，也要端庄体面，行为举止都要有大家风范；再加上各种节日的什么约会啊、礼物啊……乱七八糟的事情一定会使你的三年生活忙到乐此不疲。

不知道大家的感觉是怎样，至少笔者当时在传说之树下看到藤崎女神的身影时并没有想像中的幸福，反倒是一种精神上的释放。为了喜欢的女孩努力付出自然是无可厚非的。但是以势力的眼光去对待对方，以及要求条件的苛刻却总是能让人感受到真实世界的一些并不太好的东西。虽然这不过只是游戏规则所造成的局限性，但是却与真实的理想感情相违背的太多了。女神般的藤崎直到了《启程之诗》中在厂商的刻意安排下才回归了本该属于她的普通邻家女孩的形象。而同时作为公众形象的她，却依然离我们太远了……



CAPCOM是胶囊(Capsule)+电脑(Computer)

这里是CAPCOM频道

《怪物猎人》8色T-shirt登场

商品名：怪物猎人T-shirt
价格：2940日元（含税）
尺寸：大中小型号（适合各种体型）
颜色：8色
材料：100%纯棉

对《怪物猎人》游戏Fans来说，Capcom官方推出的《怪物猎人》主题服装可以称做现实中的“最强”装备了。去年Capcom为了迎合冬春季推出了长袖服饰，并且有适合MM的漂亮服饰。而为了迎合夏秋季节，Capcom又推出了多款短袖体恤衫，体恤正面左上部位是《怪物猎人》的怪兽爪形图案，背面是大大的日文中文汉字“狩人”（就是中文里的猎人了），下方是《怪物猎人》的英文字样“Monster Hunter”。这款体恤目前推出了8种颜色，每种颜色起了一个好听的名字。比如灰色的“寒冷期”、红色的“岩浆期”等。每种颜色包括大中小三种型号，满足了所有体型的用户。不过这款体恤只能在日本国内预订，Capcom号称预订的用户最早会在8月30日收到。



冬春长袖服饰

Puugii小猪娃娃再生产!



商品名	怪物猎人 Puugii布娃娃
编号	1235976
价格	6090日元（含税）
尺寸	长约50cm，高约28cm
最短到货日	2006年9月15日



别说你不知道Puugii是谁，当然如果你不是《怪物猎人》的Fans还情有可原。曾经大受好评的小猪布娃娃卖光了，所以厂商进行了再生产，日本玩家可以通过订货获得，真羡慕日本玩家啊！这个小猪布娃娃似乎做到了和游戏中小猪体积相同大小，并且小猪的衣服可以脱下来，就是不知道以后会不会单独销售衣服，因为西瓜衣服的小猪是9月15日发售的新造型。玩家进行《怪物猎人》累了的时候，可以抱起小猪进行休息……

人气角色英格丽特玩偶

商品名：Capcom Fighting Jam 英格丽特	
编号：1243421	价格：5040（含税）
尺寸：全长190mm	
颜色：两种	材料：PVC
原型制作：樱坂美纪	
发售日：2006年8月下旬（预定）	



在PS2《Capcom Fighting Jam》和PSP《街头霸王ZERO3↑↑》中亮相的英格丽特，由樱坂美纪进行了手办实体化，预定2006年8月底发售。和游戏中格斗战士不同，玩偶尽显女孩柔美可爱的表情，身体前倾的状态捕捉富有魅力。优良的做功表现出了英格丽特柔软的身体曲线，无论从哪个角度就能得到享受！

英格丽特的衣服有两种颜色，就是对应游戏中1P和2P的两种颜色。从图片来看，黑色连衣裙、白色长袜的造型更有魅力。

洛克人相关周边

洛克人ZX 特典DVD

商品名	洛克人ZX 特典DVD
编号	1238767
价格	5040日元（含税）
对象区分	全年龄
发售日期	2006年7月6日

《洛克人ZX》发售期间Capcom发行了一套特典DVD。Capcom宣传说，特典DVD中收录了各种特别的绝密影像。有男女主角的设定资料、挖掘谜之金属的世界观设定、还有洛克人变身系统等等。其实就是一个详细的资料集，对Fans来说颇有收藏价值。







洛克人ZERO 官方完全真书

商品名	洛克人ZERO 官方完全真书
编号	1242643
价格	2300日元（含税）
规格	A4纸张，176页
发售日	2006年8月9日

适逢《洛克人ZX》发售不久，Capcom于8月9日推出了《洛克人ZERO官方完全真书》。这本书对《洛克人ZERO》系列进行了回顾，包括世界观设定解说、开发者访谈等，并且完全收录了各种插图和游戏设定资料集。可称Zero爱好者必入的好书。







走进FF3世界

DS的《FF3》终于发售了，借这个机会，由我来给大家讲一些游戏中的历史和世界观，方便各位能更好的理解里面的剧情和历史。这些历史和世界观主要参考了一些游戏中的线索和官方资料，此外还有笔者的一些推断。

萨森和萨洛尼亚的魔法大战

之所以把这个放在第一个，主要是因为这场大战和《FF3》世界观中的魔法两极化以及其他的一些故事有关。

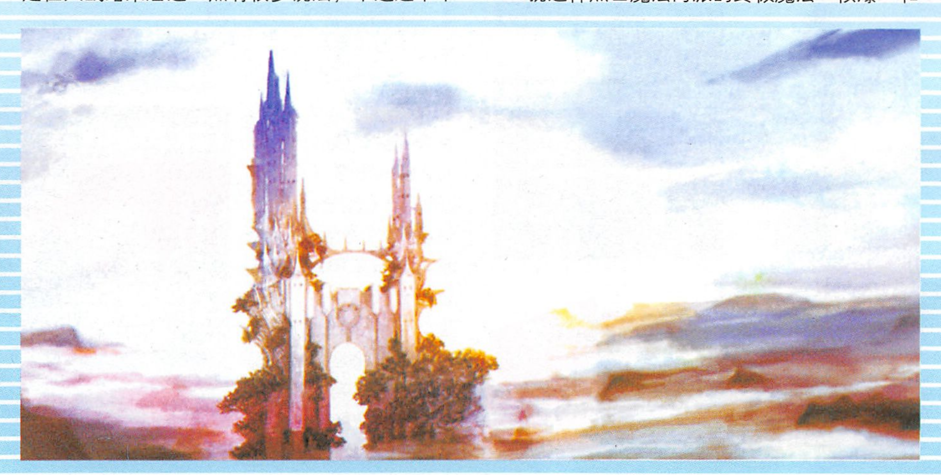
萨森和萨洛尼亚在游戏中是分别在浮游大陆和浮游大陆外的世界上（简称主世界）。有些玩家可能要问了，这两个国家相隔那么远，这战争是怎么打起来的？浮游大陆是被古代人利用古代文明建造出来的，并不是一个原本就漂浮在空中的大陆。如果萨森王国原本就在浮游大陆的话，相隔这么远，这场战争也不会打起来。所以，从这点可以推断，萨森王国原来应该是在主世界上的，战争结束后萨森王国的人们移居到了浮游大陆。不过，魔法大战这段历史官方没有设定年代，浮游大陆的建造时间是在古代。古代人利用水晶的力量和魔法的产生以及两极化也没有什么联系。关于浮游大陆建造成功是在大战结束前还是在大战结束后这一点有很多说法，不过这个不影响这次说的魔法分化，我们放在以后讲解。

最初的魔法实际上是从宗教的礼拜，或者祈祷仪式等转变过来的。而后来形成的魔法主要是用于治病救人等，这些实际上就是我们现在说的白魔法，不过当时还没出现分化，也没有这种称呼。而后萨森和萨洛尼亚之间发生了战争，虽然战争发动的原因没有提到，但无非也就是领土争夺这些事情。当时的萨森王将魔法作为攻击手段，这些以杀戮为目的的魔法标志着黑魔法的出现。

在当时，萨森王国中有一部分魔法师对这种用于战争的魔法持有反对态度，但不能左右萨森王的意图，所以这些魔法师就叛逃到当时的对立国——萨洛尼亚。这些认为“魔法不是杀戮武器”的人的叛逃正式将魔法两极化。这也就是黑、白魔法的分化。

魔法的分化并不能停止战争，而是更加剧了战争。随着黑魔法的逐渐强大，萨洛尼亚王国的士兵和人民死伤严重。当时的萨洛尼亚王认识到事态的严重性，向这些从萨森叛逃而来的白魔法师寻求支援，于是这些魔法师也被卷入了这场战争。随着战争加剧恶化，原本以“魔法不是杀戮武器”为准则的白魔法师也迫不得已开发了用于杀戮的魔法。

就这样黑白魔法两派的终极魔法“核爆”和



"神圣"都被开发出来了，当这两个聚集着强大能量的魔法互相碰撞到一起后，悲剧也随之发生了，萨森和萨洛尼亚双方的数万士兵和平民在一瞬间被消灭了。

不过，托这场悲剧的福，这场魔法大战终于结束了。战争结束后，双方将这拥有强大魔力的魔法封印在禁断之地中。后来，浮游大陆建成了，萨森国的人们全部移居到了浮游大陆上，从此之后两个国家就再也没互相发生过战争。

赤魔法师&白色杀戮者

接着上面魔法大战的话题，再来说说赤魔法师和白色杀戮者。

赤魔法师是在《FF3》中出现的职业，这个职业结合了战士、黑魔、白魔的特点，但都发挥不到极致，不过却是个多面手。

赤魔法师出现在魔法分化之后，他们是从萨森王国出现的，萨森王国开发黑魔法后，一部分白魔法师叛逃到了萨洛尼亚，但实际上萨森王国还是拥有黑白两种魔法势力，只不过偏向于黑魔法，这实际上给了赤魔成长环境，他们领悟和使用一些初级的黑白魔法，而且还可以使用手中的剑来战斗。在魔法大战中，赤魔们也是非常活跃的。

战争结束后，萨森王国移居浮游大陆，为了防止像上次大战时那样，萨森王国王位都由赤魔来继承，这样能比较好的平衡黑魔和白魔的势力，后来就成为萨森王国的传位制度。

相信玩这次DS版的玩家都会发现，官方的默认设定中，英格斯就是一个赤魔。而英格斯的出身是萨森的一个士兵，但他又是被选中的光之战士，而且剧情中还设定了他和萨拉公主的一些小插曲。如果按萨森的习惯，以及这些设定推断，他可能就是继承下任王位的人啊。游戏结尾时公主说英格斯"真是迟钝"，以及乌尔村的舞女要去吻英格斯，而被公主立刻制止，也能更加确定这个推断。

白色杀戮者是一把跟赤魔有关的剑，实际上这就是在萨森左塔顶上的那把剑——WHITE SLAYER。这把剑之所以叫这个名字，是因为这把剑出现在魔法大战时期，这把剑当时夺取了很多白魔法师的性命，所以取名为白色杀戮者。大战结束后，这把剑被封在萨森左塔的宝箱中，并有狮鹫守护。

这把剑在FC版中的设定是只有赤魔能够使用，但DS版中能用的职业就多了。玩DS版的玩家可以看到这把剑剑身都是红色的，而且是圣属性，这两个设定也正好吻合了"白色（白魔多数都是圣魔法）"和"杀戮"这两个词。在FC版中，这把剑可以在矮人的洞穴中买到，想想看，这么一把引起王家重视的剑在武器店就能买到，那跟菜刀的价值也差不多了。不过好在DS版中设定了只能在左塔宝箱中获得，也证明了当时FC版可能是个设定上的疏忽。

文/翔武



最终幻想3手办?!



←S-E大概在游戏发售前就有了这种"骗钱"的想法了。

→FF3的职业是一大特色，加上这次的主角，应该会吸引人的。

相信自己吧，没有看错。这个确实是官方公布的手办，不过官方在25日公布了这两张图后就没有更新过其他的消息。从图上看，手办的做工质量还不错，而且可以看出，个别地方还可以拆卸下来，比如图中骑士的那个帽冠。图中是蕾菲亚版的魔剑士和龙骑士，边上是英格斯版的骑士，另外一张图上是鲁内斯的便装，边上那个应该是蕾菲亚版的导师。照这么看，这次推出的应该是全人物全职业的，这样算下来，全套是92个。哎……想全收集齐不知道是不是很麻烦，好想要一个蕾菲亚版的导师啊（T_T）。

目前这套手办的其他消息还没透露。

当红街机作品转战掌机平台
DS版《三国志大战DS》前瞻热血介绍



DC的惨淡收场，标志着SEGA完全退出了家用机硬件市场的竞争。在经过数次社内的变革动荡之后，现在的SEGA开始向软件和街机市场转型。街机市场在经过了它最辉煌的几年时间后，随着家用机和PC游戏的崛起而逐渐的没落。不过近些年来在SEGA的鼎力扶持下，以《VF》为代表的一系列新时代街机作品的出现使这个市场得以复苏。SEGA在街机市场上的大手笔、大投入以及大回报不仅为本社争取了更多经济上的收益，也为其他街机厂商开辟一条全新的制作理念。正是SEGA开创了街机卡片系统，才有了今天这个还算体面的街机市场。SEGA能够始终领跑着街机游戏的发展，这与它求新创新的制作理念分不开的，也正是因为如此，才有了今天在全日本街机市场异常火爆的大型卡片即时策略游戏《三国志大战》的诞生。这款在国人眼中极为奢华的游戏，虽然很难亲自享受到街机大型筐体的乐趣。但是借助这次DS掌机移植版以及其强大的WIFI对战平台，我们中国的玩家也能有幸尝试一下这款风靡日本的街机大作。凭借国人对“三国”的特殊感情，很难说这款游戏的出现会不会在国内也能够达到《口袋妖怪》那样的高度。那么在DS版《三国志大战DS》发售之前，不妨让我们一起来了解一下街机版的《三国志大战》到底有怎样的魅力吧！



真实卡片与虚拟游戏的完美结合



《三国志大战》之所以魅力非凡，这与游戏本身可以为玩家提供真实的游戏专用卡片密不可分的。看过《游戏王》这部漫画的读者一定为故事中各种千奇百怪的卡片相当痴迷吧。虽然也有《游戏王》真正的卡片以及游戏，但是却无法像原著中那样有大型的虚拟战场为人们提供可供交流的平台。《三国志大战》虽然不是第一款利用这一技术的街机游戏，但是却在日本街机玩家中引发了相当的三国热潮，就“三国”这一国人非常熟悉的历史题材，也颇值得我们去关注。游戏时玩家需要在大型的专用操作台上使用自己的《三国志大战》游戏卡片，游戏可以自动识别卡片并且在游戏画面中显示出具体的位置，每一个卡片代表一名将领所率领的部队。玩家可以亲手操作运筹帷幄利用不同卡片之间的配合以及性能战胜对手。在DS版的《三国志大战DS》中，虽然采用的是虚拟卡带，并且用触摸屏来代替操作台，在操作精度上较街机版肯定会有所差距，但依然可以较为完美的表现出街机原作的魅力，就这点来说已经非常值得我们期待了。毕

竟有了网络的介入，对战的对象不再受地域空间的限制，玩起来一定会更加富有乐趣。

丰富的卡片收集可以让玩家乐此不疲



《口袋妖怪》系列能够在掌机平台上崛起，其中PM的可爱造型以及丰富的收集要素占有着重要的作用。无独有偶，《三国志大战》中的可收集要素同样是丰富的可怕。街机版的《三国志大战》最大的魅力就是可以在每次游戏后都能得到由街机随机“吐”出的一张卡片，因为卡片的出现完全是随机的，所以即使这一战你被打败了，但如果获得了一张极品卡，也绝对可以让玩家兴奋上好一阵子。虚拟竞技游戏与真实卡带的结合是本作的最大魅力。从前只是存在于虚拟世界中的珍惜“宝物”，当可以真实的拿在手中时，那种感觉的确是以外的同类型游戏所无法比拟的。DS版虽然无法在这方面与街机版相比，但是同样丰富的可收集卡带仍然是游戏的一大卖点，SEGA这次请来了数十位漫画家为卡片上的三国人物形象作画，卡带的做工精美，人物形象个性非常，实在是卡片爱好者的收藏极品。依照稀罕度，





游戏中的卡片一共被分为6种，它们的缩写分别为：C、UC、R、SR、LE、EX。其中C卡俗称白卡，因为卡的边缘都是白色的，也是平时出现频率最高的一种卡片；UC则是黑卡，顾名思义卡的边缘颜色都为黑色，出现的频率略低于C卡，这两种卡是平时玩家比较容易得到的；R卡则为银卡，被抽中的几率只有1/10左右，许多三国故事中出名的武将人物都以R卡的身份登场；SR卡是金卡，出现的几率只有1/30到1/50之间，像刘备、曹操这样能力超群的君主极人物只会出现在这种卡上，也是主宰战斗胜负的绝对中坚力量；而LE卡比SR卡还要珍贵，给这些卡片作画的画师也都是我们非常熟悉的，例如像《横山光辉三国志》、《龙狼传》中的三国人物形象；EX卡则是属于搞笑类型的卡片，例如像智力为1的诸葛亮或者女性版的吕布，这些卡片没有实际的意义，也无法在游戏中获取，它们多是随SEGA公司所贩卖的周边产品赠送，想得到的话还颇要花些心思，但是因为珍贵，也成为众多游戏FANS所争相收藏的极品卡片。就这点上来说，《三国志大战》的卡片设计是相当成功的，不仅保证了街机本身保持一个较高的投币率，也间接的发展它的附属产品。到目前为止日本国内已经登陆了约50万张IC君主卡，而卡片的总出货量已经超过了1亿张，这实在是个相当恐怖的数字，也间接说明了本作在日本等亚洲周边地区的火爆人气。



NDS机密问题 独家大透析

任天堂研制的NDS已经成为日本国内家喻户晓的产品，它不仅给每个家庭带来了欢乐，而且还让所有使用过它的消费者都觉得物有所值。这次我们为了让大家更进一步的了解NDS，而制作了一期特稿。下面就让我们来看看NDS的功能大全！



秘密 1 任天堂DS是什么？



是现在最畅销的掌上游戏机！

NDS硬件篇

随着人们手中的NDS逐渐增多，演变成一种社会现象的“NDS潮流”也已被掀起。在这里，我们将主要向大家介绍有关于NDS硬件方面的一些问题。相信有很多情报都会帮大家解开手里的谜团哟！



秘密 2 NDS中的“DS”是什么意思？



是“Double Screen”和“Developers System”的缩写。

Double Screen
NINTENDO DS™
Developers System

换句话来说也就是双重意味。就第一个缩写“Double Screen”来说，相信大家应该从字面上也可以理解，就是装备着两个屏幕的意思。而第二个缩写“Developers System”的意思主要是针对游戏开发厂商而言。换句话来说，开发系统越简单，就越有可能开发出高品质的游戏。



秘密 3 为什么点击触摸屏后，DS会发生反映呢？



触摸屏会感知触摸位置的座标，然后反映到软件的程序中去。

根据软件程序中设计的感应点，会反映到游戏中的各种操作。顺便说一下，一般的触摸屏分“感压式”和“静电式”，而DS上的触摸屏就是“感压式”。这种触摸屏会感知触摸笔等的压力，通过电力信号来发生反映。现在银行ATM的触摸功能也是同样的道理。





秘密 4 现在发售的主机都有几种颜色呢？



DS有6种，而DS Lite有4种颜色。

现在发售的普通DS共有6种颜色，而DS Lite也发售了4种颜色，并分别受到了广大玩家的好评。而且，机体内附带的触摸笔也会因机身的颜色不同而各异。



DS Lite上又出了一款新颜色哟！



DS Lite的新色将于9月2日正式发售。这次发售的主机颜色将是漆黑色。



←漆黑色DS Lite已经在欧洲发售。



DS和DS Lite之间到底有什么不同呢？



不仅是机体的大小，还有很多的地方都不同！

如果有人问你“DS和DS Lite之间到底有什么不同？”你可能会说：“就是体积不同！”其实并不只是这样。就重量来说它们之间有着将近60克的差别。还有触摸笔的长短也不相同，最重要的是DS Lite的充电时间也节省了很多。

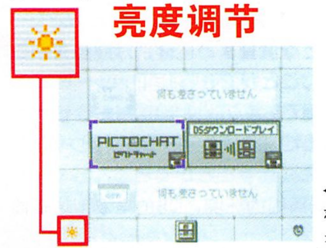


DS Lite的液晶屏幕亮度可以分几个阶段进行调整？



包括开关背景灯的话，一共分为4个阶段。

但是，根据灯光的强弱电池的消耗量也会不同。对了！不知各位玩家是否知道DS上灯光的开关在哪里呢？



←下边的图标就是灯光的开关。



可以和远处的朋友一起进行游戏是真的吗？



可以借助互联网进行通讯对战！

相信大家都知道DS可以通过无线连接和身边的朋友进行游戏。可是，大家知道DS可以利用互联网和远处的朋友进行对战的秘密吗？这就是DS上的WI-FI功能！其设定的方法也很简单哟！大家不妨看看操作说明来试一试。



WI-FI的连接方法共有3种哟！

WI-FI的连接方法共有3种。方法一、使用任天堂开发的WI-FI USB接口。只要把这个接口插到电脑上即可，要注意的是，电脑一定要用WINDOWS XP系统哟！方法二、可以利用家里的无线路由器进行连接。方法三、可以去星巴克等带WI-FI功能的咖啡厅去进行连接。



“AOSS”和“轻松无线接续”可以使互联网接续更为简单！

“AOSS”是Buffalo公司的产品，而“轻松无线接续”是NEC的产品。关于这两种产品可能国内的玩家并不常见。不过通过它们可以更简单的进行无线接续哟！



WI-FI的游戏作品将源源不断！

通过WI-FI功能可以和远处的朋友进行对战，也可以说是DS游戏上的一大乐趣。不过这一切都要基于游戏软件对WI-FI功能的支持。到8月11日为止，已经有15款对应WI-FI功能的游戏发售了。相信以后还会有更多的好游戏将陆续出品。



WI-FI USB接口可以进行多人接续！

基本上来说，WI-FI USB接口的可接续台数是不受限制的。当然，接续的人数越多，动作也就会变得越慢。



←已经在国内可以看见的WI-FI USB接口。



秘密 **13**

可以进行WI-FI的测试呦！

“WI-FI到底是什么呢？真想试一试！”有这种想法的人不妨抱着你的DS去家附近的咖啡厅去点杯咖啡，然后坐下来慢慢的尝试。当然，前提是那个咖啡厅有设置无线上网。



秘密 **14**

DS可以浏览网页吗？

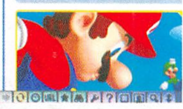


使用“DS浏览器”就可以进行网页的浏览！

使用“DS浏览器”就可以进行网页的浏览！

当DS连接到互联网以后，就可以使用“DS浏览器”进行网页浏览。这种浏览器是基于Opera8.5的浏览器引擎而制作的DS专用浏览器。而且可以支持触摸笔的操作和手写文字输入。美中不足的是，因为屏幕的大小问题，可能会对文字的阅览方面有一定的影响。





←一个画面可以表示网页的全体，而另一个画面可以表示网页的局部扩大。



秘密 **15**

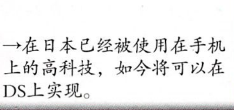
可以在DS上看电视吗？



现在正在等待“DS地上波数码播放卡”（暂定）的发售

DS通过“DS地上波数码播放卡”可以接受电视节目的信号。这个硬件将在今秋正式发售。不过相信中国的玩家将不会体验到这种服务。因为这种硬件是主要针对日本国内的DS拥有者进行开发的。





→在日本已经被使用在手机上的高科技，如今将可以在DS上实现。



秘密 **16**

DS上可以听音乐吗？



使用对应的周边硬件就可以实现呦！

使用DS上的专用播发器“播放君”配合SD记忆卡即可以进行MP3的播放。不过现在国内的玩家一般会使用兼容性更高的烧录卡。



←可以容量512MB的MP3歌曲。



秘密 **17**

DS上可以看电影吗？



和听音乐一样，使用对应硬件就可以实现！

使用刚才介绍过的“播放君”配合SD卡就可以实现影响再生。主要可以进行MP4格式的文件播放。



←一目了然的操作画面。

看你知不知道！DS小秘密（Part.1）

秘密18：白金银色是发售量最多的DS主机颜色！

秘密19：除了日本，国外也有相当数量的DS主机被发售，而中国是以“iQue DS”的名称进行发售的。

秘密20：DS上还有非常实用的闹钟机能，而且操作也是相当简单。

秘密21：当进行GBA的游戏之前还可以事先选择好表示游戏画面的屏幕。习惯看上屏幕的玩家可以不用必须看下屏幕。

秘密22：DS上除了日语，还分别对应英语、德语、法语、意大利语和西班牙语。

秘密23：当你调整好启动设定后，DS会根据你插入的游戏软件（DS软件和GBA软件）来自动判别并启动。

秘密24：根据周围的环境，DS的电波到达距离为10～30米。

秘密25：一部充满电的DS游戏时间约为6～10小时，而DS Lite的游戏时间约为5～19小时。

秘密26：当DS电池残量不同时，电源灯会显示不同的颜色。当然，进入睡眠模式后，电源灯还会进入闪烁状态。

秘密27：DS的充电时间为4小时，而DS Lite的充电时间为3个小时。后发售的DS Lite在充电时间方面也有了改进。

秘密28：当使用2支触摸笔同时点击屏幕的话，会在两笔之间的点上进行反映。大家不妨试一试，非常有趣呦！

秘密29：通过接续互联网可以使用DS浏览器发送电子邮件。

秘密30：通过使用软件服务还可以防止有害网页的侵害。不过是要缴费的呦！

秘密31：DS上没有设置影像输出的接口，所以不能在其它的显示器上进行游戏。

秘密32：DS上可以输入自己的生日，当你在生日的时候进行开机后会发出与往日不同的开机音乐。

秘密33：根据游戏的网上连接功能还可以使用麦克风来进行玩家间的对话。其通话质量可以和电话媲美。

秘密34：DS的AC适配器和DSL的AC适配器之间因为接头的形状不同，所以不可以进行交换使用。

秘密35：DS Lite包括最新款漆黑色在内一共有5种颜色。不过，其中随游戏同时发售的限定版还不被包括在内。

秘密36：《锻炼大脑的DS训练》北美版中将加入名为“数独”的新要素。

秘密37：“任天堂DS浏览器”的购买渠道主要是通过任天堂主页进行购买。一般店面将不负责发售。

秘密38：对应DS和DS Lite的周边用具有很多，比如DS盒、DS袋，还有各种触摸笔。

秘密39：《DS乐引辞典》和《可以说话的DS料理指南》中还有小的迷你游戏。

秘密40：现在的DS游戏卡最大容量为1Gb，相信将来还会有更大的突破。

NDS 软件篇

相信通过上面的介绍，大家已经对DS硬件部分的小秘密有了一定的认识。下面将向大家介绍一下DS上的各种人气作品中的常识和小秘密。



秘密41 想用DS玩《DQ》系列！



在DS上可以玩到《勇者斗恶龙之元气史莱姆2》。而且，马上又要出新作了！

想用DS玩《DQ》系列（勇者斗恶龙）！

在DS上可以玩到《勇者斗恶龙之元气史莱姆2》。而且，马上又要出新作了！

相信谁都想在DS上能够玩到人气游戏。在DS上发售的DQ系列要属《勇者斗恶龙之元气史莱姆2》了。是一款以史莱姆为主人公的动作冒险游戏。据消息称，今年将会在DS上发售最新作的《勇者斗恶龙之怪兽篇JOKER》。本作将会对应WI-FI功能可进行全国对战。



←像DQ8一样，视野及战斗画面全部以3D表示。



秘密42 还想玩《FF》系列！



《FF3》已经完全发售了，接下来还准备发售《FFCC》！

像FF系列这么深受玩家喜爱的作品当然会被移植，在8月24日已经推出了DS版《FF3》，并且随后还决定推出DS版《FFCC》（暂定）。



←曾在FC上轰动一时的《FF3》，根据完全的翻新后推出DS版。



秘密43 DS上好像有一款可以学习料理的游戏吧？



对，那就是《可以说话的DS料理指南》！

本作中收集了200种以上的料理指南，并结合了声音、图片和手札。而且不用进行复杂的操

作，只要说一声OK，即可以按照上面的动画或声音来尽情的做出好吃的饭菜。更方便的是里面还记录了各种切菜的方法。即使是完全不会做菜的人也可以进行挑战！

秘密 44



游戏《可以说话的DS料理指南》的广告会根据场所的不同，料理的图片也各不相同。

在日本电车站内大都会贴着本作的广告，共有200种以上内容各不相同的图片。如果你有朋友在日本的话，可以告诉他们试着注意一下。

秘密 45



《锻炼大脑的DS训练》和《更锻炼大脑的DS训练》两款游戏中的习题是固定的吗？



通过收集通关后的印章可以玩隐藏模式！

这两款游戏都有自己的隐藏模式，只要收集通关后的印章即可体验新的习题。

秘密 46





据说DS上可以玩日本以外发售的海外版游戏！



可以玩，但是不在日本国内厂商的保证内。

和GAME CUBE等不一样，DS可以玩日本国以外贩卖的海外版游戏。不过，这是在厂商的保证之外，也就是说在游戏中如果出现任何问题都将自己负责。厂商不会担负一切责任。

秘密 47





目前为止DS上共发售了多少款游戏？



已经有244款游戏被发售了！

据统计，截至到8月11日为止已有244款DS软件进行了发售。相信以后还会有更多有趣的游戏软件会被陆续推出！

秘密 48





玩游戏的话，还是要玩动作游戏！



动作游戏的话，DS上共有70种呦！

代表作有：《恶魔城－苍月的十字架》、《NARUTO－最强忍者大结集》、《新超级马里奥兄弟》等。

秘密 49



想通过RPG游戏进行冒险！



那你可以体验30种不同的冒险呦！

代表作有：《圣剑传说DS》、《NARUTO RPG－灵兽VS木之叶小队》等。

秘密 50



想像读小说似的玩游戏！



可以选择文字游戏，共有20种呦！

代表作有：《逆转裁判－复苏的逆转》等。

秘密 51



还是对于战略游戏感兴趣！



SLG类型的游戏会是你的最佳选择！共有16种！

代表作有：《三国志DS》、《牧场物语》等。

秘密 52



有没有可以轻轻松松进行的游戏呢？



那就要玩益智游戏了！共有27种！

代表作有：《俄罗斯方块》等。

秘密 53



DS上好像没有射击游戏吧？



当然有了，不过目前还只有6款！

代表作有：《TOPGUN》、《星际火狐－指令》等。

秘密 54



可不可以给我推荐一下就要发售的新作品呢？



当然可以，相当受欢迎的游戏系列将陆续推出呦！

最近FF3的推出受到了广大玩家的好评。不过，在这之外也会有很多人气游戏陆续推出呦！例如《逆转裁判4》和《口袋妖怪》的最新作，这些都是广大玩家的期待作品。

看你知不知道！DS小秘密 Part.2

秘密55：DS上随机发售的软件共有12款。

秘密56：在游戏《PICTO CHAT》中，用触摸笔不仅可以进行文字的点击操作，还可以将其拖动。

秘密57：《谁都可以游戏大全》中的多人模式中，可以进行彩色PICTO CHAT模式。

秘密58："可以使你写一手漂亮字"的练字游戏《DS美文字Trainer》（暂定）即将在今日登场。玩家可以参照游戏画面上的字体，在触摸屏上练字。

秘密59：在女孩子当中非常流行的卡片游戏《LOVE AND BERRY》即将在11月22日正式发售，同时还会赠送10枚原创卡片。

秘密60：在街机上大受好评的《三国志大战》也将被移植到DS上，其发售日暂定为今年冬季。同时还将附赠小林智美的EX卡片。

秘密61：据统计，到7月31日为止的DS和DS Lite发售量已经突破1000万台。

秘密62：在所有DS软件中，算上汉字、英文、记号的话，游戏标题最长的就是《两个人的MAX HEART～DANZEN！DS上的合力大战》。

秘密63：将游戏的标题化为日文平假名的话，拥有最长标题的游戏就是《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 更锻炼大脑的DS训练》。化为平假名的话，共有75字。

秘密64：DS的游戏软件中，标题最短的要属《上海》了。

秘密65：DS游戏中可最多人数进行对战的是《大合奏！BAND BROTHERS》。这款游戏的游戏人数没有上限。

秘密66：目前为止，日本国内销售量最高的DS游戏软件是突破300万的《来吧！动物之森》（FAMI通统计）。

秘密67：告诉想买便宜游戏的人一个好消息。DS上将出现多款游戏的廉价版。

秘密68：DS游戏《甲虫王者2》中包括选项菜单内的一齐都将配上音效。

秘密69：《BAND BROTHERS》的歌曲选择画面中，就算选择睡眠模式也可以通过耳机欣赏音乐。

秘密70：进行免费的DS游戏试玩方法是在设置"DS STATION"的店里进行免费下载。（只限日本国内玩家）

秘密71：液晶屏幕保护膜的最好粘贴地点是在不容易产生静电的地方。

秘密72：DS可以根据游戏内的设定进行纵向操作。例如游戏：《锻炼大脑的DS训练》。

秘密73：可以使用DS来观看动画片！使用可以进行烧录的DS卡即可。

秘密74：在日本的时雨殿中可以使用DS来了解日本诗歌《小仓百人一首》。

秘密75：台湾的"口袋公园"中正在举行使用DS进行的垂钓大会。

秘密76：点击DS本体设定中的用户名可以进行用户名修改。

秘密77：使用任天堂象征之一"超级马里奥"开发的游戏共有4款。

秘密78：预定9月14日发售的"耳机麦克风"定价为1200日元。使用这个麦克风可以进行高音质的通话。

秘密79：任天堂有将开发Wii和DS之间的互动系统。DS将有可能作为Wii的手柄进行使用。

秘密80：任天堂还将会在Wii上推出"DS STATION"，此系统可以进行DS的下载服务。

秘密81：证明Wii和DS间互动的第一款DS游戏已经公布。标题为《口袋妖怪 钻石珍珠版》

秘密88：《口袋妖怪 钻石珍珠版》可以与Wii上的游戏《口袋妖怪 战争革命》进行互动。

秘密89：DS上的《口袋妖怪 钻石珍珠版》还将可以支持WI－FI功能，不管在哪里都可以进行口袋妖怪的交换。

秘密90：同时在1台DS上插入《口袋妖怪 不可思议的迷宫》的DS版和GBA版的话。不使用通信连接线也可以进行互相救助。

秘密91：通过以下网站可以看到任天堂使用的DS广告。
http://touch-ds.jp/mediagallery/index/html

秘密92：交错通信机能是DS的功能之一。它可以在电源打开的时候进行自动通信和情报交换。

秘密93：可以体验震动模式的"DS震动包"将在以下网址中进行贩卖。（只限日本国内玩家）
www.nintendo.co.jp/ds/online/ds_shindou/index.html

秘密94：不论是在日本还是在国外，想在外面进行充电的玩家可以使用"CHARGE BOY DS"购入方法：www.nintendo.co.jp/ds/online/chargeboy_ds/（只限日本国内玩家）

秘密95：对应震动功能的游戏目前共有4款。

秘密96：在日本买DS或买DS游戏的时候，会赠送一张点卡，在网站上输入点卡上的ID号码并积累点数。最后可以通过累计的点数来换取礼物。（只限日本国内玩家）

责编/月莺



在这一期为大家献上《SD高达G世纪P》的后半部分的攻略，不知道大家有没有设计出自己心仪的机体呢？或者把自己喜欢的人物练到能力全满呢？越到后期难度就越低，相信大家都能够顺利过关。

PSP	BANDAINAMCO	2006.08.03
	SLG	1人/5040日元
SD高达G世纪P		记忆容量416KB

接上期

新机动战记高达W
传说的小强五人众



Stage 01 少女が见た流星

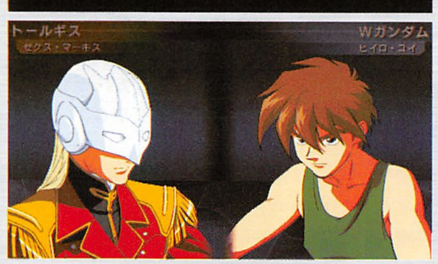
初期我方配置：Wガンダム
后半关：Wガンダム，ガンダムデスサイズ，シャンロンガンダム，ガンダムヘビ-ア-ムズ，ガンダムサンドロック
敌方配置：エアリ-ズ×2
后半关：地面：トラゴス×4，リ-オ-×6
增援：リ-オ-×6，トラゴス×4
空中增援：エアリ-ズ×9
胜利条件：敌全灭
剧情后：1、シャトル击破
　　2、击破全部导弹
败北条件：1、MASTER UNIT击破
　　2、五小强任一人击破
　　3、シャトル脱出
　　4、5回合内所有导弹击破失败
CG：用ヒイロ攻击シャトル

W高达的机体都是很强的，后期性能上比G高达都高出很多（要一齐列入超级系么？）。所以即使没有自军，也能轻松获胜。只是要注意在击破穿梭机后发生剧情，之后要5回合内击破导弹，只要注意这一点，胜利就在眼前了。

Stage 02 ヒイロ、闪光に散る

初期我方配置：空中：Wガンダム，自军
地：ガンダムデスサイズ，ガンダムヘビ-ア-ムズ，ガンダムサンドロック，マグアナツク×4
敌方配置：空：エアリ-ズ×9，运输机×5
地：リ-オ-(OZ)×30
增援：リ-オ-(OZ)×12，ト-ルギス(ゼクス)
胜利条件：敌全灭，剧情后为击破ゼクス
败北条件：1、MASTER UNIT击破
　　2、ヒイロ击破





战斗开始，我方的各个小强位置还是很分散（真是没有团队精神），注意不要被包围就行。清理了一部分敌人后赛克斯出现，此时胜利条件变更为击坠赛克斯，当然也可以不先下手，多赚取一些经验值为好。



Stage 03 ゼロと呼ばれるガンダム

初期我方配置：外层：メリクリウス，ヴァイエイト
内层：リ－オ－×4，宇宙母舰
增援：ガンダムデスサイズ，アルトロンガンダム，リ－オ－
敌方配置：外层：WING ZERO
增援：ト－ラス×6
内层：ト－ラス×24，宇宙高速战斗舰×2
增援：ビルゴ×9
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ヒイロ被击破
3、トロワ被击破
CG：1、剧情
2、本关开始

本关开始时两层并不互通，西罗和多洛华在外层对抗暴走的卡鲁多，零式飞翼攻防强得掉渣，比精神高达还高，所以不能硬拼。利用西罗座机的射击武器无效在远处蹭血，保证西罗在零式的射击范围内，不然冲过来玩格斗的话立即会死翘翘。之后用多洛华机体的地图炮在远处轰炸，3回合就能够胜利，之后两个地图可以通行，注意上升后位置是随机的。本关开始敌人杂鱼使用电脑驾驶，因为资料来自西罗，所以能力上除了觉醒比阿姆罗还高！要小心。

Stage 04 その名はエピオン

初期我方配置：ト－ラス，ガンダムサンドロック，ガンダムエピオン，マグアナック×4
敌方：パイシ－ス×10，キャンサ－×4，OZ双胴战斗母舰×2，ビルゴ×27
增援：ビルゴ×6，WING ZERO
增援2：ビルゴ×8
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ヒイロ被击破
CG：用ヒイロ与ゼクス交战

本关开始自军出击位置又被4台机体包围，而且还是水底的，这次连一齐射击都别想用，老老实实出一台大师机解围吧。地上的机体全部都不吃射击武器，不过我方主力应该已经以格斗武器和觉醒武器（虽然怎么看都是射击，它偏偏就是不算呢）为主了，轻松清屏吧！几回合后赛克斯出现，用西罗和他战斗他就会暂时加入。

Stage 05 激突する宇宙

初期我方配置：WING ZERO，アルトロンガンダム，ガンダムデスサイズ，ガンダムヘビ－ア－ムズ改，ガンダムサンドロック改，ト－ラス×2
增援：宇宙母舰，マグアナック×4
敌方：白色芬古侧：ト－ラス×12，ビルゴ×6，ビルゴⅡ×18
增援：ビルゴⅡ×12
OZ侧：リ－オ－×18，ト－ルギスⅡ
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
CG：用五飞击破トレ－ズ

老掉牙的三方会战，不过这次似乎比前几次敌方机体少那么点。但是要注意OZ侧的杂鱼居然都是超强气的，前进要小心，尽量一次解决。另一边都是射击无效，老办法伺候。总体来说难度不高，注意不要让伍飞和西罗太过深陷敌阵就可以了。



机动新世纪高达X

少年拯救少女的旅程



Stage 01 月は出ているか?

初期我方配置： Xガンダム

后半关： Xガンダム，ガンダムレオパルド，ガンダムエアマスター，フリーデン，自军

敌方配置： ドートレス、コマンド，ドートレス×2

后半关： スラッシュバッファロー，ジェニス改×2，ドートレス改×2，ドートレス×2，ドートレス、ウエポン×2，セプテム改×2，ジェニス×3

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、X被击破

后半关： 1、MASTER UNIT击破

CG： 1、用ガロード与モルテ交战

前半关什么都不用怕，接近战切之。后半关地形以森林为主，尽量采用飞行的机体吧。利用触发CG剧情可以解决掉一台机器，此关兵力较少，也十分适合打白金评价。

Stage 02 作战は一刻を争う

初期我方配置： フリーデン，Xガンダム，オクト、エイブ改×3，セブテム改×3，ジェニス改×3，クリーツ舰，ローザ舰，ロッゾ舰，自军

敌方配置： ガンダムアシュタロン，ガンダムヴァサーゴ，ドートレス、コマンド×2，ドートレス×4，ドートレス、ウエポン×3，ピレネー陆上战舰，



胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破
2、ガロード击破
3、フリーデン击破

CG： 用ガロード与オルバ、シャギア两兄弟任意一个交战

卡罗多要等待自军主力上前后再一齐前进，发生CG后会有两人增援我军，可以不管他们。击破两兄弟其中一人后另一人就会撤退。之后会出现大型MA，小心计算它地图炮的范围，然后一口气冲上去给它致命打击。



Stage 03 ダブルエックス机动！！

初期我方配置： ガンダムDX，フリーデン

敌方配置：空： ガディール×6，超大型运输机×4，バリエント×6

地： ガンダムアシュタロン，ガンダムヴァサーゴ，ガディール×19，ドートレス、フライヤー×9

海中： ボリベイマス×2

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破
2、ガロード击破
3、ジャミル击破

本关难度比较高，DX被包围，处境十分危险，而**フリーデン**自身难保别提什么救援了。自军开始立即清除空中敌人，然后让DX飞到空中层，慢慢后撤。水面上的**フリーデン**也后撤，派出机体保护自己，清理完空中的以后就可以去地下的了。但是开始先别直接下降，不然会立即出现4台机体包围自军母舰，这设计得够黑心的。

Stage 04 あれはGファルコン！

初期我方配置： ガンダムDX，Gファルコン，自军

敌方配置： クラウダ×23，ランスロー专用クラウダ，ガーベラ

胜利条件： 敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、DX击破
3、Gファルコン击破
4、7回合内敌全灭失败

本关不难，注意一下敌人对光束武器有抗性，然后再赶一下时间就行。非常轻松的关卡。

Stage 05 月はいつもそこにある

初期我方配置：ガンダムDX，ガンダムXディバイダ–，ガンダムエアマスタ–、バ–スト，ガンダムレオパルド、デストロイ，ランスロ–专用クラウダ，ベルティゴ，エニルカスタム，Gファルコン，フリ–デンⅡ

敌方配置：新联邦侧：クラウダ×15，アストラ–ザ级宇宙战舰×6

革命军侧：ド–トレス、ネオ×12，バリエント×6，アオヤギ级宇宙战舰×6

最后增援：ガンダムアシュタロン，ガンダムヴァサ–ゴ，ド–トレス、ネオ×6

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、フリ–デン方任1人击破
3、フリ–デンⅡ击破
4、ランスロ–击破

CG：3、オルバ、シャギア兄弟出现后，用ガロ–ド击破任一人

三方会战，X篇的最后关卡，又到了赚钱时间，各位不要客气。自军和剧情人物们不要太脱节，随着前进会出现几批增援，而且增援地点在后方，要是只把他们留在后方那就有点危险了。建议先解决上面的，再清理下面的。全部消灭后月球附近会出现最后的两兄弟，等待他们只有败北。



∀高达
月光蝶　月之茧



Stage 01 月に吠える

初期我方配置：∀ガンダム

后半关：∀ガンダム，ブルワン×6，装甲车×6，ヒップヘビ–×2，飞行艇，リムジン

敌方配置：ウォドム

后半关：ウァッド×12，ウォドム×3，スモ–×2，スモ–、ゴ–ルドタイプ

胜利条件：1、ボウ击破

后半关：敌全灭

败北条件：1、∀击破

后半关：1、MASTER UNIT击破
2、グエン击破

CG：剧情



前半关没有难度，击破宝少尉就可以了，小心**ウォドム**的地图炮，特别是后面几关，**ウォドム**可是杂鱼级的，数量很多，容易被地图炮连射。后半关让库恩后撤，让罗兰攻击一次哈利（没有“波特”），他就会带着亲卫队撤退，让战斗更加轻松。也很适合拿白金的关卡。

Stage 02 ノックス崩坏

初期我方配置：モビルリブ，カプル×2，ヒップヘビ–×3，ブルワン×6，装甲车×6，自军

内层：∀ガンダム

敌方配置：外层：ウァッド×11，ウォドム×12，スモ–×3，スモ–、ゴ–ルドタイプ

增援：イ–ゲル，ゴッゾ–×2

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破

2、ロラン击破

3、ソシエ击破

在内层的∀虽然每回合可以回复不少HP，但是一定要注意站位，不要站在地图炮范围内，多用流星锤攻击。外层几回合后哥连会增援，击坠他的话，他又会疯疯癫癫的找白色恶魔去（他眼前一大堆怎么看不到么？），然后移动到内层，所以击坠他之前确保罗兰已经超强气并且消灭了周围的敌人。女王的月之宫殿会撤退，月宫作为母舰HP超高，载量最大，而且又很美观，建议结束后买一台来用，309000而已（笑）。





Stage 03 ウイルゲム离陆

初期我方配置： ∀ガンダム，カプル×2，ウイルゲム，ギャロップ，ハイヒ-ル

增援：3回合后： ボルジャ-ノン×2，ギャバンボルジャ-ノン

敌方配置： ウオドム×6，ウァッド×10

增援： 1回合后：ウオドム×2

3回合后：ウオドム×4

4回合：ウオドム×2

5回合：强化型ウオドム

胜利条件： 1、8回合后ウイルゲム发进

2、敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破

2、ウイルゲム击破

CG： 用∀与5回合后增援的ポウ交战

本战实力足够的话，可以全灭敌方过关。不



行的话就防守吧。注意排列阵型，不要进入山崖两边的地图炮范围内，不然左右各一炮可是很爽的。我方难得也有大部队增援，此关不难。

Stage 04 战斗神ギンガナム

初期我方配置：外层： ウイルゲム，自军

内层： ∀ガンダム，カプル，マヒロ-，シャトル，フラット

敌方配置：外层： マヒロ-×6

增援： マヒロ-×6，Xトップ

内层： マヒロ-×18

增援： マヒロ-×6，ジャンダルム

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破

2、ロラン击破

3、ディアナ击破

CG： 用∀与Xトップ交战

本关难度不低，罗兰和索非亚被孤立，上下都是敌人，处境不是很好。迪安娜女王的穿梭机HP不多，移动也很慢，不要被连续攻击。所以我们开始先保护迪安娜女王，然后罗兰先往右下角撤退，中途不要和敌人纠缠。库恩也撤到右下。多利用“稻草人”的射击武器无效的效果来抵挡敌人进攻。之后TURN X会出现，去弄CG吧。

Stage 05 冲击の黑历史

初期我方配置：外层： ∀ガンダム

内层： カプル×2，ウイルゲム，自军

增援： スモ-、ゴ-ルドタイプ

敌方配置：外层： バンデット×2，TURN X

增援： ズサン×12，アスピ-テ

内层： マヒロ-×8

增援： マヒロ-×10,ウオドム×4,ジャンダルム

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 1、MASTER UNIT击破

2、ウイルゲム击破

本关难度非常高，主要是在外部的TURN A受到TURN X协同两台强力机体的攻击，本身在威

力和命中率上和TURN X不是一个等级,是最坏的情况，被击坠是正常的。所以现在有两个办法：1、安排一台移动力很高而且有觉醒武器的大师机去救援。2、S/L大法撑几回合后TURN X会撤退。建议第一种，比较积极，后者则有些难度，虽然比较省事。品尝到TURN X的威力后,是不是想要一台呢?

Stage 06 黄金の秋

初期我方配置：地：∀ガンダム，コレンカプル，スモ–、ゴ–ルドタイプ，スモ–×2，カプル×2，ズサン×12，ホエ–ルズ，ギャロップ×3，ボルジヤ–ノン×2

增援：ソレイユ，ウォドム×2，スモ–

空：ゲズロックTP、003×3

敌方配置：地：ズサン×12，バンデット×2，アスピ–テ×4，ウォドム×6，ウイルゲム

空：マヒロ–×9

增援：TURN X，アスピ–テ×3，マヒロ–×18

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、ディアナ击破

CG：用∀击破TURN X

TURN A篇的最后一关，敌人数量很多，地图却不大，看起来有点拥挤，非常适合练级用呢。开始不要太靠前，免得被地图炮轰，而且几回合后TURN X会出现在阵地上空，要是主力上去了而留些小飞机什么的那就难办了。天空的飞机立即降下后撤，不然纯粹给敌人增加气力，起不到牵制的作用。在料理了TURN X以后，剩下的就好办多了。过关后就可以买到月之宫殿了，还有迪安娜女王绝对是做舰长的第一人选(指挥15，魅力15)。





机动战士高达SEED
大天使的叹息



Stage 01 偽りの平和

初期我方配置：STRIKE

后半关：SWORD、STRIKE，ア–クエンジェル

敌方配置：ジン

后半关：ジン×10，ジン，イ–ジス

增援：DUEL，BUSTER，BLITZ

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

CG：击破アスラン后



开始STRIKE有PS装甲，所以丝毫不用担心，直接格斗武器上吧！后半关击破阿斯兰后另外3台高达会登场，只要击破其中一台，另外2台就会撤退，所以集中攻击1台吧！难度不高的一关。

Stage 02 宇宙に降る星

初期我方配置：メビウス×6，AILE、STRIKE，ア–クエンジェル，130m级护卫舰×2，メネラオス，自军

敌方配置：ジン×12，长距离侦察复座ジン×6，ロ–ラシア，ガモフ，BUSTER，DUEL、AS，BLITZ，AEGIS

增援：ジン×6，ヴェサリウス

胜利条件：1、敌全灭

2、5回合后ア–クエンジェル突入大气圈

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、ア–クエンジェル击破

本关目的是保护大天使号，出场的时候是被

包围状态，自军立即前往增援，多用其他战舰拖住敌人，大天使可以多使用爆雷，减少光束武器的伤害。敌人增援相当多，不能够大意。

Stage 03 砂尘の果て

初期我方配置：AILE、STRIKE，アークエンジェル，自军
2回合后增援：ハーフトラック×3，自走炮×4
敌方配置：空：アジャイル×6
地：アジャイル×12
1回合后增援：バクゥ×10
3回合后增援：レセップス，ザウート×4，
4回合后增援：バクゥ×4，ピートニー，ヘンリカーター，ラクゥ，BUSTER，DUEL、AS
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、アークエンジェル击破
CG：用キラ击破沙漠之虎

SEED玩的沙漠关卡，不过这一次的沙漠豪气男比起以前的可以说味道差了很多。既然是沙漠，不会飞的机体就比较麻烦了。大天使又是行动不能状态……不过这次周围的敌人不怎么强。开始我军最好先解决掉空中的敌人，后面有很多增援，根据前面的经验一一应对吧。



Stage 04 闪光の刻

初期我方配置：AILE STRIKE，アークエンジェル
敌方配置：空：デイン×6
增援：AEGIS，BUSTER，DUEL、AS，デイン×6
海：グーン×8，ゾノ
海中：クストー×2
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、アークエンジェル击破
CG：トール生存的情况下，用キラ和アスラン交战

因为是水关卡，要注意替换不能飞行又不能下水的机体，不行就买飞行器吧，现在应该不怎么缺钱了。几回合后敌方空中增援。发生了CG情节后，出现最后一批增援。



Stage 05 舞い降りる剑

初期我方配置：外层：スピアヘッド×12，アークエンジェル，地球联合军イージス舰
增援：スカイグラスパー(ムウ)
内层：リニアガン、タンク×4，自军
敌方配置：外层：グーン×6，ゾノ×3，ジン×3，シグー×6
增援：1、デイン×6
2、4回合后：DUEL、AS，クルーゼ专用デイン
内层：ザウート×6，ジン×3，バクゥ×4
增援：1、シグー×6 2、シグー×6
胜利条件：1、敌全灭
2、（3回合后追加）アークエンジェル9回合内离开阿拉斯加海域→(剩余7回合后变成：大天使/キラ/ムウ7回合内退避到南海孤岛)
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、アークエンジェル击破
3、キラ/ムウ击破
4、大天使/キラ/ムウ离脱失败

此关层次之间无法通行。所以自军无法去保护大天使，只好依靠其他战舰做盾牌了。要准备好让大天使撤退的准备，3回合后开始撤退。不要让大天使/**キラ/ムウ**任意一人被击坠或者包围而无法到达脱出地点。这关还是比较难的。

Stage 06 晓の宇宙へ

初期我方配置：アークエンジェル，FREEDOM，AILE。STRIKE，M1、ASTRAY×7，自军
增援：BUSTER，クサナギ
敌方配置：RAIDER、GUNDAM，CALAMITY、GUNDAM，FORBIDDEN、GUNDAM，STRIKE DAGGER×15，スピアヘッド×9
增援：STRIKE DAGGER×10，リニアガン、タンク×3，スピアヘッド×8
胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、アークエンジェル击破

CG：用FREEDOM和联合强化人间3小强任意1人战斗

这关我方人数相当多呢，完成CG条件后阿斯兰加入。3小强击坠1个就会全部撤退，挑性能最差的那台吧！最后消灭敌人增援。难度不高的关卡。

Stage 07 たましいの场所

初期我方配置：FREEDOM，JUSTICE，AILE、STRIKE，BUSTER，アークエンジェル，エターナル，クサナギ

敌方配置：地球側：STRIKE、DAGGER×12，RAIDER、GUNDAM，CALAMITY、GUNDAM，FORBIDDEN、GUNDAM，ドミニオン

ZAFT側：ヴェサリウス，ローラシア×2

卫星内部：DUEL、AS，クルーゼ专用ゲイツ

增援：ゲイツ×3，クルーゼ专用ゲイツ

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、我方3艘战舰方任意一人击破

开始时地球军就在我军上方，要留意他们下降后的攻击波。要注意**ドミニオン**的地图炮，稍微大意的话就会有死伤，一口气击破它！击破**クルーゼ**后它会和3小强再次出现。

Stage 08 终わらない明日へ

初期我方配置：FREEDOM+METEOR，JUSTICE+METEOR，AILE、STRIKE，BUSTER，アークエンジェル，エターナル，クサナギ，STRIKE、ROUGE

增援：DUEL、AS，シグー、DEEP、ARMS

敌方：地球側：メビウス×6，STRIKE、DAGGER×9，130m级护卫舰×4

增援：RAIDER、GUNDAM，CALAMITY、GUNDAM，FORBIDDEN、GUNDAM，ドミニオン

ZAFT側：ジン×6，ローラシア×8，シグー×6，ゲイツ×15，ナスカ×3

胜利条件：敌全灭



败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、アスラン击破
3、カガリ击破

CG：用キラ的FREEDOM与クルーゼ的PROVIDENCE交战

SEED的最终话，继续COS三方会战。要注意核弹头的攻击范围，被打到是很疼的。敌战舰机体都很多，赶紧挣些外快，一定要抓满仓库啊!然后就和之前一样慢慢清理敌人就可以了，注意讨厌的搭载核弹头的机体增援。

机动战士高达SEED DESTINY
划破天空的剑



Stage 01 战いを呼ぶもの

初期我方配置：ザクウォーリア

后半关：ミネルバ，FORCE IMPULSE，自军

敌方配置：ガイア，カオス，アビス

后半关：ダークダガーL×6，ガイア，カオス，アビス

增援：ダガーL×6，エグザス，ガーティ、ルー

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ミネルバ击破

CG：1、前半关用ザクウォーリア击破任一机

开始看起来觉得挺难，其实击破1机就可以了，推荐盖亚（对不起小史史，我不是有意的）。后半关敌人的PS装甲很讨厌，超强气下一口气消灭他们。

Stage 02 世界の终わる时

初期我方配置：外层：レイ专用Blaze ZAKU Phantom，ルナ专用Gunner ZAKU Phantom，Blaze ZAKU Phantom，ミネルバ

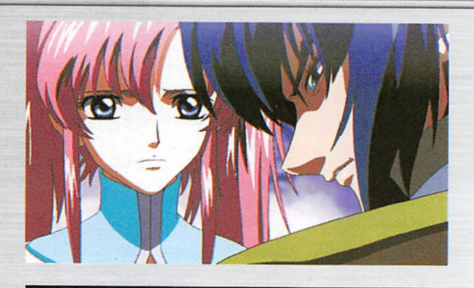
内层：メテオブレイカー×5，イザーク专用SLASH ZAKU PHANTOM，GUNNER ZAKU PHANTOM，自军

敌方配置：外层：ダークダガーL×6，ガーティ、ルー，ガイア，カオス，アビス

内层：ジンハイマニューバ2型×8

胜利条件：1、死守メテオブレイカ-8回合
2、敌全灭

此关难度在于保护切割装置，敌人一个劲冲装置去，伊扎克和迪亚哥要吸引上方部分敌人，自军快速消灭下方出现的敌人。密涅尔瓦牵制宇宙的敌军。切换的时候地点是随机的要注意。密涅尔瓦如果觉得有些吃力就下降，让自军对付那些讨厌的装甲。



Stage 03 ロ-エングリンを讨て！

初期我方配置：セイバ-ガンダム，レイ专用Blaze ZAKU Phantom，ルナ专用GUNNER ZAKU PHANTOM，ミネルバ，ビ-トリ-级中型地上战舰，デズモンド
敌方配置：ダガ-L×12，ト-チカ×8，ウインダム×12，ゲルスゲ-
胜利条件：1、敌全灭
2、真到达坑道出口
败北条件：1、MASTER UNIT击破

两个胜利条件，后者是最轻松的。值得说一下脉动的移动力居然到达了15呢。地面上有台大型MA是不怕光束武器的（不怕？用浮游炮射死你）地形比较复杂，最好派出飞行机体。敌人增援非常多，但是并不是无限的。

Stage 04 苍天の剑

初期我方配置：セイバ-ガンダム，Blast Impulse，ミネルバ
敌方配置：地：奥布侧：M1ASTRAY×9，オ-ブ军イ-ジス舰×5，タケミカズチ
增援：奥布侧：ムラサメ×6
大天使侧：FREEDOM，ア-クエンジェル，バルトフェルド专用ムラサメ
联合侧：ガイア，カオス，アビス，ウインダム×6，地球联合军用イ-ジス舰
空：ムラサメ×12
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ミネルバ击破

本关是讨厌的海和空，不能飞的机体自动出局。慢慢清理敌人，但是先不要击沉**タケミカズチ**。清理其他敌军后然后将主力到达地图上方小岛，然后击沉**タケミカズチ**，大天使号出现。现在非常体会阿斯兰的愤怒，真是就知道搅局的家伙。直接击坠其中一台就能让他们走人。然后地球联邦的也出来，清理掉他们。

Stage 05 明けない夜

初期我方配置：IMPULSE，フリ-ダム，ストライクル-ジュ，ムラサメ×3，ア-クエンジェル，ミネルバ
敌方配置：ウインダム×21，ネオ专用ウインダム，カオス，DESTROY
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
CG：用真击破史黛拉

DESTROYGUNDAM真是很强呢，特别是地图炮，这是最让我们心烦的武器了，小心走位，尽量不要让不能撑一下的机体进入地图炮范围内，攻击上不要用光束武器，然后在下回合一口气解决它（可怜的小史史）。敌方增援很多，但是都没有什么威胁。

Stage 06 新しき旗

初期我方配置：LEGEND,DESTINY,IMPULSE,ミネルバ,地球联合军用イ-ジス舰，自军
敌方配置：フォビドゥンヴォ-テクス×6，DESTROY×5，ザムザザ-×6，ユ-クリッド×9，ランチャ-ダガ-×6
地球联合军用イ-ジス舰×3，ウインダム×18
海底：フォビドゥンヴォ-テクス×6
胜利条件：敌全灭
败北条件：1、MASTER UNIT击破
2、ミネルバ击破

虽然5台DESTROY看上去挺吓人，但是比起史黛拉的要弱化很多。开始我方在海上，比



较麻烦，尽早到码头登陆，然后清理剩下的敌人。敌人比以前的强力机体都弱化很多，超强气下一刀切之。





Stage 07 自由と正义と

初期我方配置：晓，M1ASTRAY×6，ムラサメ×3，自军

增援：アークエンジェル，STRIKE FREEDOM

敌方配置：DESTINY，LEGEND，バビ×6，グフイグナイテッド×9，グーン×6，地球联合军用イージス舰×2，アッシュ×6，ボズゴロフ级潜水母舰

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、アークエンジェル 击破

一开始先让卡嘉莉和其他人后撤，和大天使号会合，在那个位置再开始应敌，这样敌人的水用战舰就不能干扰我们，专心对付眼前的敌人。以前的同伴斗变成了敌人。一定要注意密涅尔瓦的地图炮，射程真是够远的，我还没在屏幕中看到它的时候就给了我一炮，立即爆掉两台机体。此外没什么难度。

Stage 08 变革の序曲

初期我方配置：ミネルバ，IMPULSE，DESTINY，LEGEND，イザーク专用グフイグナイテッド，デイアッカ专用BLAZE ZAKU PHANTOM，GUNNER ZAKU WARRIOR×3

敌方：外层：WINDOM×6，ザムザザー×3，ネルソン ×2，アガメムノン级宇宙母舰

内层：WINDOM×6，ザムザザー×4，ネルソン，ドレイク ×2

胜利条件：ジブリール击破

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、ミネルバ队中任一人击破

3、ミネルバ击破

4、7回合内敌全灭失败

外层比较轻松，可以派遣2线主力。内层就比较麻烦，不仅距离敌人很远，而且在前进中会不断有敌方增援，一定要派遣1线主力。**ジブリール**出现后可以让真他们把他包围，然后在剩下的时间里尽可能的清理敌军，以现在的实力根本不在话下。比较有难度的关卡。

Stage 09 最后の力

初期我方配置：スサノオ，クサナギ，エターナル，STRIKE FREEDOM+METEOR，INFINITE JUSTICE+METEOR，アークエンジェル，自军

敌方：ゲイツR×6，グフイグナイテッド×18，ZAKU WARRIOR×15，ナスカ×6，ローラシア×2，ミネルバ，ゴンドワナ

增援：DESTINY，LEGEND，ナスカ×3，ZAKU WARRIOR×15，グフイグナイテッド×6

胜利条件：敌全灭/击坠密涅尔瓦后改为基拉5回合到达指定地点，到达后又变为敌全灭

败北条件：1、MASTER UNIT击破

2、アスラン/キラ击破

3、アークエンジェル/エターナル击破

4、5回合内キラ到达メサイア失败

CG：用キラ击破レイ

终于到了最后一话，SEEDD篇可够长的，开始敌军数量比起其他最终话少多了。但是不要立即击坠密涅尔瓦。清理其他敌人后把基拉移动到地图上方后再击沉密涅尔瓦。然后胜利条件变为基拉5回合到达指定地点，迅速前进，到达地点后再次要求我们敌全灭，其实在这个时候敌人剩不了多少了，完成整个游戏吧！（其实这章的标题偶想写成“阿斯兰后宫物语”的说，笑）



—— 全文完



作为10周年的纪念作品，这次的《牧场物语》月莺认为是目前为止最出色的作品。无论是“收集属性”的各种多样的道具、装备、工具。多位候补新娘，饱满的村人形象、迷宫战斗与采矿和饲养宠物的完美结合。不过缺点还是继承，难逃后期无聊的命运，手持万金无用武之地的感觉真不舒服。

NDS	MMV	2006.08.24
	SLG	1人/5040日元
符文工房 新牧场物语	对应触笔、Wi-Fi	

基本操作

十字键	移动/菜单选择
A	确定/对话/拾起物品/持有物品时为丢弃
B	取消/使用装备物品/持有物品时为使用
Y	在菜单页时迅速翻页/持有物品时为将物品放入包裹
X	使用魔法/持有物品时为将物品放入包裹
R	按住为跑步
L	组合按键
START	开启主菜单/关闭主菜单
SELECT	显示引导框/关闭引导框
L+A	切换道具快捷键
L+B	切换装备物品快捷键
L+X	切换魔法快捷键
L+SELECT	截图



↑起初觉得家里的东西真的很多，不过用着用着又觉得太少了……

菜单介绍

—— 装备 ——

在这个菜单下可以进行装备的更换，从上至下可以的位置分别是：武器/道具、盾牌、魔法、两个装饰品位置、手持的物品。

主人公的能力值

LV	当前等级
NEXT	蓄满后升级，升级后HP回复到最大值
HP	生命值
RP	体力值
ATK	攻击力，武器攻击力+力量值的总和
DEF	防御力，防具防御力+体能值的总和
STR	力量，决定物理攻击力
INT	智慧，决定魔法攻击力
DEX	精准，决定命中和回避
VIT	体能，决定防御力和影像HP的最大值
火焰	火属性攻击（红字）/防御（蓝字）
水滴	水属性攻击（红字）/防御（蓝字）
土地	地属性攻击（红字）/防御（蓝字）
强风	风属性攻击（红字）/防御（蓝字）

左上角的是显示4种异常状态，分别是：

中毒	HP缓慢减少
麻痹	不能跑步
封印	不能使用魔法
感冒	HP和RP消耗三倍
睡眠不足	HP和RP消耗两倍

右下的是物品栏，总共有45个格子可用。

—— 技能值 ——

技能值决定在使用这方面能力时所消耗的体力，但是并不决定该方式所产生的效果。

剑技	等级越高，挥舞剑所消耗的体力就越少。注意不要在等级不高的时候使用高级剑，不然砍3剑下来消耗的HP比被攻击一次还大，很可能会把自己砍死……
锻冶	等级越高，就能制造更好的装备品
采掘	等级越高，就能减少使用锤子时的消耗
农耕	等级越高，就能减少使用锄头、喷壶时的消耗
交流	等级越高，就能在饲养宠物时减少消耗
露宿	等级越高，使用睡袋时的回复量就越大
药学	等级越高，就能制造出更好的药品
装饰	等级越高，就能制造出更好的装饰品
采伐	等级越高，就能减少使用斧子时的消耗
料理	等级越高，就能制造出更好的料理
钓鱼	等级越高，就能减少使用钓竿时的消耗

—— 同伴 ——

这一项是查看宠物的名字、种类、HP、ATK、DEF、好感度和技能的页面。

—— 牧场——

这一项里上屏幕是牧场名字、年份季节、家的等级、木材总数、怪物总数和饲料总数。下半屏是查看每个宠物房间的宠物名和饲料数。

—— 出货记录——

没什么用，纯粹就是看自己什么卖得最多。

—— 好感度——

可以查看村子里各人物的好感度和爱情度，还有宠物的好感度。

—— 贵重品 ——

浏览贵重品。

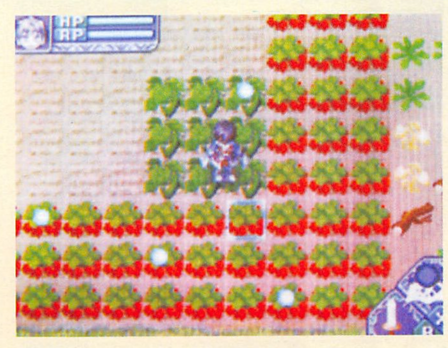
欢迎来到卡尔迪亚村！

在游戏开始进行后，村子主要地区分几个层面，让我们用简单的图片来了解一下村子各个设施的布置：

广场					
村长家			富豪家		
澡堂	诺曼的农场		卡美兹的农场	教堂	
图书馆	医院	杂货屋	酒吧	宿屋	锻冶屋
			海之家		

广场：村人游荡的场所，除了节日平时完全可以不去。

村长家：主要用于和村长索要洞穴通行证，除此之外还有个可爱的女儿（月：居然不是孙女？）……



富豪家：主人很喜欢吃，一天吃7顿。来这里主要是追求富豪的女儿和女佣。

澡堂：来这里泡澡可以回复全部HP/RP，不要尝试进入女澡堂哦（笑）。

诺曼的农场：贩卖一些农场用品，此外还有应季水果出售，主要是买鸡蛋的地方。可以让诺曼帮主人公扩建家，价格20万加2000木头。

卡美兹的农场：也是贩卖一些农场用品，买牛奶的地方。可以让卡美兹建造怪物小屋，价格1000加100木头。

教堂：没什么用处的地方，可以跟神父拉拉关系，还有追求神父的女儿。

图书馆：购买各种珍贵书籍和魔法的地方。

医院：购买药品、治疗异常状态，累倒的时候也会来到这里。有个可爱的护士MM。

杂货屋：购买各个季度种子的地方，还贩卖些装饰品。可爱的罗塞塔是帮你出货的得力助手。

酒吧：可以买到部分料理和制作料理的素材。

宿屋：有不少人住在这里，可以来和他们话家常。

锻冶屋：可以在这购买到武器，还可以给工具升级到一定程度。

海之家：能跟好像美人鱼的姐姐买到冰激凌和一些海产品，基本没什么用。

蜜丝特的家在牧场的南边相信大家都知道，因为开场就说明了。在每个祝日村长右边的长椅的位置都会有个商人伊万出现，可以在他那里购买家里的用品，有很多是需要扩建家以后才能买的。







欢迎来到自己的家

自己的家有很多设施，都有极大的用处，现在给大家一一介绍，从左到右，从上到下。

床：睡觉用。房子扩建后可以在商人那购买结婚必要的双人床。

床头柜：记录用。

柜子：存放物品。房子扩建后可以在商人那购买大型柜子。

冰箱：存放食物，让食物不会腐化。房子扩建后可以在商人那购买大型冰箱。

蛋黄酱制作机：放入鸡蛋可以制作蛋黄酱。在商人那购买获得。

奶酪制作机：放入牛奶可以制作奶酪。在商人那购买获得。

酸奶制作机：放入牛奶可以制作酸奶。在商人那购买获得。

种子制作机：放入作物可以得到种子。在商人那购买获得。

毛线制作机：放入羊毛可以制作毛线。在商人那购买获得。

桌子：装饰用。房子扩建后可以在商人那购买大桌子，不过还是没有用。

料理台：制作料理的地方，房子扩建后可以在商人那购买大型料理台。有些料理器具必须有大型料理台才能购买。

武器锻冶区：可以制造武器，强化工具。房子扩建后自动获得。

饰品加工区：可以制作装饰品。房子扩建后自动获得。

药学工作台：可以制作药品。房子扩建后自动获得。

欢迎来到蜜丝特的牧场

牧场物语的精髓自然就在这个牧场上，我们就来先了解怎么经营牧场吧！经营牧场就需要工具，工具获得方式如下：

锄头：蜜丝特开始就给了主人公。用来耕地，有了耕地才能种植作物。随着等级提升可以蓄力。

喷壶：蜜丝特开始就给主了人公。用来给作物浇水。随着等级提升可以蓄力。

斧头：春2日后去富豪家见比安卡，她会让女佣拿给主人公。作用是砍木头，砍了以后木材自动放入木材小屋。随着等级提升可以蓄力。

钓竿：来到海边的甲板上，萨拉会送给主人公。随着等级提升可以蓄力。

镰刀：耕种50格田地后，去杂货屋罗塞塔会给主人公。随着等级提升可以蓄力。

锤子：在第一个洞穴耕了50格田后去锻冶屋，雷欧会给主人公。作用是清除石头和采矿。随着等级提升可以蓄力。

睡袋：进入第一个洞穴后会剧情得到。作用是在洞穴中睡觉，等级越高回复量就越多。*

探测仪：第一洞剧情伊万会赠送。作用是调查剩余机械的数量。

剪毛刀：拥有宠物后在卡美兹的农场卡谬会赠与。用来剪羊毛。

挤奶器：拥有宠物后富翁会赠与。用来挤牛奶。

毛刷：拥有宠物后在诺曼的店村长女儿菲尔会赠与。用来增加宠物好感度。

收集框：拥有宠物后在诺曼的店诺曼会赠与。用来收获鸡蛋和蜂蜜。

空瓶：总共有3个，分别在蜜丝特的家、富豪家的



地下室可以找到，最后一个是夏天的探险大会的奖品。用途是用来制药，很重要的物品，迷宫战斗必不可少。

***严重BUG：** 据说睡袋有个严重的BUG，那就是在冬季30日绝对不能在洞穴内使用，不然在进入春天后，记录会坏掉。宁可信其有吧。

欢迎来学习饲养

本作的饲养系统感觉比前几作要好很多，建造怪物小屋后，饲养的宠物都是从迷宫中抓出来的，抓捕方式是用手套抚摸后怪物会冒桃心，数次之后就能抓获，还可以起名字。（小秘笈：在出现桃心后立即按START，这样后面的动作就会中断，就可以躲开原来必定要受到的攻击了。）

得到宠物后只要给予足够的牧草就OK，然后用好感度到10后就可以完全不理会它了。根据宠物的不同可以帮助管理农场，部分怪物有浇水、收获的功能，借此可以减轻不少农耕负担，甚至是半自动农耕。当然还有传统的收获鸡蛋、牛奶、蜂蜜、羊毛四种产品，但是因为收获期很长，很明显靠这些是不能赚钱的，只能用来做材料或者参加村子的比赛。

欢迎来学习农耕

虽然游戏叫做“牧场”，但是感觉农耕的比重明显比畜牧高很多。首先我们就是要整理牧场，然后用锄头挖个3X3的格子，之后站在中央撒种，最后每天浇水就可以了。种植范围根据当时情况而定，没有怪物帮忙的话，不要开垦15块（1块＝3X3格）以上的耕地，不然收获和浇水都很消耗时间和体力的。作物成熟后会出现一个光点，那是大地之力，可以回复RP。购买作物要看作物的收成方式，连作的作物在收获后可以继续生长，是非常划算的，优先种植。换季的时候作物除了牧草都会枯萎，但是在洞穴中种植的话就不会有这种问题，连作的作物能一直生长下去。下面给出作物列表：

春天		
萝卜	4日	200G
马铃薯	7日	340G
黄瓜	9日	240G
草莓*1	8日	400G
包心菜	14日	220G
月泪草	6日	200G
三色花	12日	150G
牧草*2	9日	600G

夏天		
番茄	9日	210G
玉米	14日	300G
洋葱	7日	190G
南瓜	14日	600G
菠萝	20日	700G
猫薄荷花	6日	300G

秋天		
茄子	9日	250G
胡萝卜	7日	210G
地瓜	5日	330G
菠菜	5日	210G
青椒	7日	260G
奇幻草	10日	1000G

●1、推荐大家多种植草莓，不但可以连作，而且很多女孩都喜欢这个“餐桌上的红妖精”。

●2、牧草四季都可以种植。

欢迎来钓鱼

钓鱼是初期最简单最实际的赚钱方式。有了鱼竿后对大海或者河流挥竿就行。等待一会之后看到主人公拉竿按B键就可以钓上鱼。洞穴内也可以钓鱼。钓到的鱼可以卖钱或者做料理。

欢迎来采矿

采矿是最好的赚钱手段，中期的洞穴轻松能赚个4、5万不是问题。采矿方法也很简单。就是进洞穴用锤子敲石头就可以了。采矿的质量和锤子的等级有关，所以请优先升级锤子。采矿也是收集武器和饰品材料的主要手段。

欢迎来锻冶武器、加工装饰品、制作药品、烹饪料理

这个系统可是重头戏，强大的武器、高级的工具、附加能力的装饰品、回复大量HP的药品、回复RP和赠送用的料理都是游戏的重点。所以推荐早点扩建家。初期多用容易弄到的材料，首选在商店可以买到的，比如料理相关的小麦粉可以在酒吧买到，直接就可以做成面包，非常适合初期料理锻炼用。除了料理以外只要成功率有18%就总能够成功。所需要材料中怪物掉落是比较难弄到，所以在最后附上了怪物的详细特技和掉落道具列表。

欢迎观看牧场手册

1、关于时间的流逝。游戏开始后只要不继续和蜜丝特对话，时间就不会流逝。在建筑物内、对话中、菜单中时间都不会流逝。

2、关于结婚。一旦求婚被拒绝好感度和爱情度都会变成0！不要随便乱选喔！

3、在送礼物后只要有语音就＝好感度上升。

4、骑乘BUG，在某种情况下骑乘会发生BUG，可以穿透墙壁，水面，这个BUG要是发动的话就可以随时去只有冬季才可以进入的洞穴了。

5、在台风时出门。只要使用**テレポ　ト**魔法就可以出现在门口。这个时候外面居然是晴天（哪怕下点雨也好啊），村人全部蒸发。所以整理一下田地就好。

6、通信提升道具LV。只要不断通信交换道具就可以把交换物提升到LV100，武器的话攻击力会提升。但是别以为能弄出LV100的作物，自己的田地只能种LV10的作物，传说中有能够种LV100作物的地方，但是还没判明。

7、大地之力。只要作物不收，就每天都会出产大地之力，所以就有了个回复RP的好办法，那就是找个地方种很多植牧草，成熟后不管它，这样能每天多回复1管RP槽以上。

8、似乎结婚后再通关会有些许不同。

9、通关后杂货店追加水晶种子系列，都是些生长时间超长的家伙。

10、在吃药水时，必须等回复数字出现后才能切换画面，不然你就当那瓶水不小心洒了吧……

11、神奇的START。任何动作都可以用START消除！除了可以利用在抓宠物（冒桃心后START就可以动了）的时候外，还可以用于后悔，只要在你不小心做的动作完成前START就可以。例如:不小心吃了不想吃的东西，吃的动作很长，这个时候START，就等于没吃。

12、消除记录的办法。在MMV出现的画面按住L+R，之后按B选择要消除的数据。

13、软重启。L+R+START+SELECT

14、如果想要升级家而缺木材，请在**トロス**洞穴多转转。

15、注意技能的提高，不要在剑术技能很低的时候使用高级的剑，不然挥一次消耗的HP会大于敌人给你的伤害。

16、大部分熟练度都可以“空挥”，所以没事可干时就找个地方练习吧！

17、全速扩建房子，扩建之后整个游戏的乐趣才刚刚开始。其实20万真的是很便宜啊，稍微中后期钱就成了摆设，根本用不掉。

18、在攻略迷宫的时候往往会出现RP完全用完的情况，其实是有解决办法的，没看到里面有那么多田地么？为了大地之力狠狠的种吧！

19、不要喝酒、吃失败的料理，不然……

20、你们注意没有，这个村子里全是单亲家庭……真是可怕的村子啊。

欢迎参加祭典

这个村子非常喜欢搞活动（一群闲人），各种名目的节日、祭典层出不穷，每个季节都有3到4个左右，下面来介绍一下。

春天

1、年始祭。纯粹的对话而已，没有其他功能。

2、感谢祭。超级重要的日子！想要轻松爱情度到10就准备6组的饼干连投吧！上帝保佑你！

3、鸡蛋大会。爱吃的富豪举办的活动，如果给他尺寸最大的蛋，就可以得到5万元和一只空瓶。据说有人用买来的鸡蛋获胜过。

4、料理大会。还是富豪，做出富豪指定的料理。奖金1万元或3万元。

夏天

1、开海。对话活动，大家都在说游泳，但是都只是站着而已！泳装？做梦去吧！

2、牛奶大会。同鸡蛋，小牛奶也可以获胜，但是奖金只有5千，大牛奶可以得到5万。

3、探险大会。村长会把一本书藏入洞穴，然后去寻找，是看不到的，多在墙角通行不能处按A吧。1小时以内的话可以得到10万或者1千木材或者空瓶。如果没有扩建房子就选木材吧！

秋天

1、收获祭。部分女孩也可以增加爱情度，“连投”用意！

2、赏月。可以约一个女孩去赏月，可以增加爱情度。但是注意大部分女孩在下午6点后就不能再约了！

3、羊毛大会。同鸡蛋、牛奶大会。

4、钓鱼大会。注意这个日子在游戏的日历上是错误的（汗，好低级的错误），是在29日进行，也可以提高爱情度，但是幅度不高。

冬天

1、感谢祭。爱情度高的女孩会给你巧克力。

2、圣夜祭。对话活动，但是注意晚上和比安卡对话可以提高爱情度。

3、除夕。对话而已。

欢迎来迎娶新娘!

结婚在《牧场》系列的重量是越来越大，这次将有11位候补新娘等待你的行动（其中丽内特需要通关后才会成为攻略对象）。爱情度到10，拥有大房子和双人床就完成了结婚的前提条件了,不过这次的人际关系有些和过去不太一样。首先平时赠送礼物是只能增加友好度，不能增加爱情度的。只有进行特定活动或者在特定的节日、生日赠送她喜欢的礼物后才行。已经验证可以无限赠送，每一天的爱情度上升是没有限制的，所以在春季18日（白色情人节）准备6组（1组9块）以上饼干，注意要拆开一块一块的送，送一组和送一块是一样的。这样即使爱情是0也能增加到10，生日也是如此。

不过月莺对这次的礼物系统很不满意，我允许那些女孩喜欢苹果、萝卜，但是不应该阻止我赠送她们其他的高级品吧？你能忍受连续8个女孩都对你制作出来的钻石金胸针（装饰品77级）不屑一顾么？真是打击人的积极性啊，那么高级的装饰品大部分明明写着送女孩用，属性很不好,结果只能真的成为“装饰品”了。

结婚条件有部分新娘并不是十分确定，可能有些条件已经满足但是笔者并没有发现，喜欢的东西也并不是全部概括，也许还有其他的喜好物并未发现。不过对各位读者来说有有部分就足够了吧？下面详细介绍9位候补新娘的详细资料、求婚办法、还有月莺我自己的观点（笑）。



姓名：蜜丝特
生日：秋1日
喜欢的东西：カブ、天ぷらうどん
结婚条件：剧情发展到グリード洞穴后把牧场的地全部耕完。爱情度必须10（其他角色同）。
评语：天然美！超级神经大条（日语叫做“天然”）的萝卜姑娘，作为第一候补，牧场的原主人，给人的感觉就是呆呆的，即使接受求婚的时候也是“只要你觉得可以的话我就没问题”的“天然”感觉。婚后的便当也是稀奇古怪，例如トマト的种和小麦粉……这是食物么?



姓名：塔芭萨
生日：秋12日
喜欢的东西：リンゴ、ブドウ、小麦粉
结婚条件：拥有50只以上的宠物，然后祝日在遗迹前对话。
评语：精灵美！一只黑暗妖精为了修行进入富豪家当女佣，黑暗妖精女佣……光是名字就够萌的了。处处都为主人和比安卡着想，娶她做新娘绝对合适。不过居然要50只宠物……真麻烦，结婚完毕全部放走……我太邪恶了……



姓名：夏隆
生日：冬19日
喜欢的东西：火结晶、风结晶
结婚条件：在图书馆读过有关グリモア的书，然后把打败ギガント山BOSS后得到的グリモア的鳞片交给雷欧（锻冶屋）打造グリモア的装剑。
评语：神秘美！相当神秘的女性，追求着这个世界的真实。不过做妻子的话是不是有点怪怪的？和梅洛蒂是好朋友。



姓名：罗塞塔
生日：秋21日
喜欢的东西：焼きいも（生日时）、イチゴ、焼きトウモロコシ、ホットミルク、フライドポテト
结婚条件：持有在トロス洞穴得到的ホワイトストーン（方法见洞穴攻略），然后在非开店时间对话。
评语：勤劳美！个性既坚强耿直又不失温柔的好女孩，工作日的每天都勤勤恳恳的来帮主人公出货，心肠非常好，是候补中最直接的告诉主人公自己的喜好的女孩。视蜜丝特为工作上的劲敌。

姓名：菲尔
生日：秋5日
喜欢的东西：なす田　S、トースト、チョコクッキー
结婚条件：读过咒いの石的书，在下雨的日子找塞西莉亚说话，然后找到菲尔，最后艾德会给你咒いの石。用这个石头治疗菲尔的病，祝日的下午在广场对话。
评语：可怜美！柔弱的村长千金（真的真的确定不是孙女吗？），娶了她那不是要继承整个村子？太华丽了!不过,月莺真的不想叫那位老爷爷“爸爸”啊……



姓名：多尔蒂
生日：冬26日
喜欢的东西：イチゴ、ブドウ、ピンクキャット草、夏の花
结婚条件：在晴天的祝日的晚上9点去澡堂对话，然后在ギガント山の山顶给她牛乳Lサイズ。
评语：眼镜萝莉美！喜欢读书的少女，容易害羞又有点懦弱。期待着自己的王子的出现。你愿意成为她的王子吗？



姓名：梅罗蒂
生日：春11日
喜欢的东西：大部分的草(除了紫、白、蓝）、リラックスティー
结婚条件：在金曜日遗迹前对话得知她和夏隆是好友，然后在晚上9点半以后在澡堂和夏隆对话，澡堂关门后在2楼和梅罗蒂对话。
评语：活泼美！一位活泼的魔法美少女，为了制霸全世界温泉而奋斗（笑）！兴趣当然是泡澡。此外还喜欢创作奇怪的诗歌。



姓名：比安卡
生日：夏8日
喜欢的东西：只要不是地上拣来的草，基本上都喜欢。
结婚条件:爱情度10后在祝日于广场对话。
评语：高贵美！虽然嘴巴很坏，但是却是个心地很好的女孩。从她收礼物就可以知道，大家不要被骗了，虽然每次嘴巴上都说“什么嘛，我都有了！”，但是本作只有收到喜欢的东西才会出现角色语音的，也就是说只要你送她东西她都很高兴，只是碍于面子说些口不对心的话，大喜欢！



姓名：拉比丝
生日：冬1日
喜欢的东西：イチゴ、ホットケーキ、フレンチトースト、チョコレートケーキ
结婚条件：解救塞西莉亚后小萝莉会送主人公ラピスラズリ,送给拉比丝就可以了。
评语：护士美!心地善良的护士姐姐，看上去稳重成熟,是全村人的大众偶像。

姓名：濡衣
生日：秋10日
喜欢的东西：大部分的鱼、焼きおにぎり
结婚条件：送70CM以上的トキメキタイ。
评语：女忍美！神龙见首不见尾的神秘女忍者。非常喜欢鱼，结婚条件的鱼在ミストブルーム洞穴的BOSS房间钓到，非常到达的条件。有个邪恶的办法，那就是用WI-FI互传鱼，弄到LV81以上就差不多了。

姓名：丽内特
生日：不明
喜欢的东西：たけのこ、ヨーグルトＬサイズ、四つ叶のクローバー
结婚条件：和村民关系都很好。
评语：独眼美!本来是敌人,现在是新娘候补。只有在通关后才能开始追求。了解主人公的过去,感觉上还是一个比较温柔的女性。

欢迎来到迷宫！

本次游戏最大的变革恐怕就在这战斗系统和迷宫上了。不过作为《牧场》系列来说未免戏份有些重，喧宾夺主之感。

这次战斗系统以一般的眼光来看已经是相当不错的ARPG了，可惜瑕疵还是有的。比如魔法系统就是鸡肋，先不提攻击力，就以魔法需要消耗的必须是RP值就可以完全放弃魔法了。因为无论如何在进入到迷宫深处的时候，RP应该都已经消耗完了，这样不能和剑一样消耗HP的话是根本无法使用的。虽然有回复90RP的药，不过那是非常后期的药，基本用不上。

所以战斗的主力只能是近战武器，这些武器推荐使用单手剑，攻击次数多，范围也大，攻击后硬直时间短。当然其他武器也有优势而且比单手剑攻击力高不少，不过单手剑足够了。攻击的基本技巧是引诱敌人出招，然后在它出招的硬直中袭击。切勿硬拼，这个游戏里即使是小兵也有比同期BOSS强的攻击力呢！下面给出迷宫剧情流程。

主人公在走到村庄后已经筋疲力尽，体力不支的他倒在地上。

一个女孩发现了他：“没……没问题吧？走着走着就倒下可真少见呢！”

主人公：“厄……这个，我已经好几天……好几天没有饮水和进食了……”

好心的女孩立刻拿来了食物？……不，她拿来了锄头……

主人公郁闷地说：“……能给我点水吗？”

善良的女孩立即拿来了水？……不，她拿来了喷壶……

主人公：“……能给我些喝的水么？”

天真的女孩说：“啊！对不起，不知不觉的觉得你和锄头和喷壶这些很匹配。”（汗）

把主人公萌倒了的女孩终于拿来了水和面包。

主人公是一个失忆综合症患者，连名字也不记得了(玩家可以取名字)，最后决定叫做拉古纳。女孩也自报家门，她叫做蜜丝特。蜜丝特说北边有个闲置的牧场，半强迫的把主人公带去了那里，这块田地已经荒废了很长时间，这时田地中居然出现了怪物。主角用锄头三下五除二的把怪物击败了。在主人公对杀死怪物耿耿于怀的时候，蜜丝特告诉主人公并没有杀死怪物，农具上有种叫做“塔米塔雅”的魔法，会把怪物传送回它原本存在的地方。

蜜丝特觉得主角有务农的素质(应该高兴么？)，说如果一边种菜，也许记忆就会慢慢恢复……（这样都行？）主角终于被这有些可爱又有些奇怪的女孩说服，打算振兴这个牧场。然后可以给牧场取一个名字。





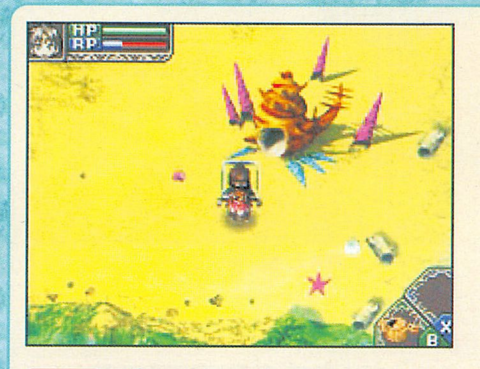
跟村人一一打招呼，见到村长后就会得到第一个洞穴的通行证。据说洞穴中出现了许多奇怪的机械，去调查一下也许就能得到一些关于记忆的提示吧？抱着这样的心态的主人公开始了冒险之旅。

洞穴カーマイト

第一个作为上手用的洞穴，难度并不低，因为此时主人公能力还是初始状态，所以切记进入洞穴以前先买好最原始的装备，还有从迷宫中脱离的魔法。战斗不可硬拼，必须回避敌人攻击，等待敌人出现破绽后才给予攻击。敌人方面要注意弓箭手，他们的攻击比较难回避，而且还带封印效果，如果中招就无法脱离迷宫，所以建议一定要带点回复药品。

特别注意：在某种情况下在迷宫中存档会出现死档，比如：主人公中毒HP已经不多，而这时处于封印状态而没有药，身在迷宫深处的记录点记录的话，那么就会成为死档，主人公会再逃出洞穴过程中死亡，并且不存在任何解救办法。所以最好不要在危险状态下在迷宫记录。

必须破坏所有的召唤怪物的器械后，最后的门才会打开。



BOSS グレーターデーモン

第一个迷宫的BOSS，是一个体形巨大的牛怪，而且能力并不算弱，攻击力相当强，还好HP倒不是很多。难点在于场地十分狭小，回避起攻击来比较困难。

●它有3种攻击方式：

1、铁拳攻击。这招攻击动作是相当快的，引诱它出拳后间隙再进行攻击。推荐用单手剑，但是不要太贪心，只砍2剑就好了。

2、冲撞攻击。攻击前兆是原地锤胸，然后不论你怎么跑都会面向你，这个时候砍两刀后就开始绕圈跑，千万不要来回跑，不然很危险。但是因为场地狭小，很少能有绕圈跑的机会，所以最好计算好它冲撞的时间。

3、打击地面喷出岩石。这个是最强的招式，千万要小心，前兆和2类似，攻击力极强，连续命中有秒杀可能，回避的办法就是不断的往前跑，千万别回头，不然你会后悔的。

在HP不多的时候，BOSS的身体会变红，此时攻击1、2的速度非常快，根本不可能和之前一样偷袭，3的威力更是彻底加强，稍有疏忽就会前功尽弃。所以HP还比较多的话推荐硬拼，LV10级左右有些危险，推荐15级以后再去。不然战斗时间越长就越危险。

洞穴トロス

获得通行证的条件：击破**グレ－タ－デ－モン**，并且在洞穴内耕50块地。

有小谜题，要破坏全部机械才能进入下一层，只要解开一次以后即使离开洞穴再来也能直接进入下一层。有些路是被矿石挡住的，要用锤子敲掉才能前进。在可以看到小溪对面记录点的位置有个雪白的巨大雪块（背景），调查后能得到传说中的白石**ホワイトスト－ン**，这个是罗塞塔的结婚石。狼可以骑，有兴趣可以抓来。

BOSS キメラ

第二个迷宫的BOSS，是传说中的合成兽基美拉。实力是毋庸置疑的，行动速度比起第一洞穴的牛头来说有过之而无不及。

●攻击方式：

1、短距离冲撞。非常有威胁的招式，冲刺间隔很短，很难在间隙给予攻击，而且变相的回避了主人公的攻击，千万不要正面连砍，会被来回冲撞损失大量HP。在它冲撞后躲在它后面，它就会因为找不到你而慢慢踱步，这个时候就不要客气了，对准它的背后下手吧。

2、喷射冰雾。原地旋转喷出冰雾的招式。但是这次的场地很大，而且冰雾速度很慢，看到了再回避也来得及，绕圈跑就可以完美回避。

在变红后，速度加快，这个时候即使躲在后面也没有用了，冲刺速度已经不适合袭击了，老规矩硬拼吧。

洞穴クレメンス

获得通行证的条件：击破**キメラ**，并且在洞穴内耕100块地。

当攻略完第二个洞穴后，即使到达下一个洞穴的出现条件，村长也不会马上给你下一张通行证，他会提示你去泡温泉和图书馆看书。进入图书馆后会发生事件。

来到图书馆，图书馆的管理员拉塞尔慌慌张张的说塞西丽亚不见了，她之前就很喜欢洞穴，可能跑到洞穴里去冒险了，让主人公去帮忙寻找。立即去找村长要第三个洞穴的通行证吧。

这个洞穴是一个火山岩洞，刚来到就遇到了开温泉澡堂的梅罗蒂，她说要来这里找温泉……洞穴里面矿石的质量开始变得不错，可以开始采矿进化农具了。

回归正题，进山洞的时候要装满喷壶，因为有些道路是有火焰阻挡的，必须用水浇灭。不过开始不要走那些被阻挡的路，塞西丽亚在下方一个没有被火焰阻挡的区域里。

这个山洞的怪物要小心火精灵，它喷火的招数还好回避，但是身体周围燃起大型火焰这招就很危险了，看到这招就千万别再靠近它，不然会受到大伤害。其它怪物基本上是前几个洞穴的强化版，对付方法也都比较简单。

破坏所有的机械后，通向BOSS的大门打开了：

BOSS 巨大的花

非常巨大的花，本身并不会移动，但是对付起来并不比前几个BOSS简单。巨大花有三个花苞，

分别对应三个招式。

1、喷出毒雾。左边的花苞会使出这招，攻击方式和BOSS基美拉的冰雾差不多，但是射程更远,有一定危险。

2、放出毒蜂。下边的花苞使用的招式，召唤出一只毒蜂，如果你消灭毒蜂，它立即会再吐出一只，所以无视毒蜂就好了。

3、风之刃。最左边的花苞使用此招式，放出风之刃全方位攻击，放出速度很快，回避十分困难，威力极大，靠近攻击时吃中数个的话会死得很惨，是最有威胁的招式。

对付它只能打游击，躲开一次风之刃以后就无视其他两种攻击使劲砍吧。然后拉远距离等待下次机会，血不多的时候跑到角落里慢慢吃血，这时候一般不会打到你。反复之后其HP不多后变红，该怎么做你们知道了没（笑）？

梅洛蒂跑来说这里是开温泉的好地方，名字就叫“巨大植物和熔岩温泉”，不过在蜜丝特“不会有人来”的忠告下终于放弃，然后动身去寻找新的温泉去了（她真喜欢洗澡呢）！

山道ギガント山

获得通行证的条件：击破巨大的花，并且在洞穴内耕100块地。

怪物有所加强，没有谜题。要注意的就是要抓就抓白色的鸟，只有它能下蛋。牛要抓黑白斑的，它能产牛奶。到达深处出现了龙。

BOSS グリモア（假）

传说中的龙王，即使是假的，实力也是非常强大，绝对不是一个能够轻易硬拼过去的BOSS，首先还是分析一下它的攻击方式，它的攻击种类也很多，有5种：

1、头部顶撞。在接近到主人公的时候这一招是使用几率最大的，威力相当大，当前最好的防具下还要损失40点左右的HP，但是间隙也很大，适合袭击。

2、尾巴横扫。攻击范围很大，有较长的预备动作，这个时候不能再进行左右闪避，而应该拉开距离，不然会被击中的，攻击力不如头部顶撞，但是也够受的了。

3、风之刃。正面发射数次扇形的风之刃，如果距离比较远非常难回避，如果此时距离比较近就冲进它怀中就能躲避并且反击。

4、火球。和风之刃一样的攻击方式，但是并没有风之刃那么大范围，每次只吐出3颗火球，连吐数次。回避方法和风之刃一样。

5、龙炎。最强招式，在地图内放出大范围火焰。这招和火精灵类似，但是范围比火精灵大得多，范围也是随机的，伤害更是极大。遇到这一招千万不要慌张，立即跑到没有火焰的地带等待火焰消失，这段时间还要小心龙来攻击你，不过一般都是用头部顶撞，尝试小范围回避这一招吧!

第4个BOSS实力果然非同一般，因为场地范围很小，5招都有很大威胁。但是它有个弱点，那就是被攻击3次后会被吹飞一小段距离，然后必定使用尾巴横扫，这个时候拉开小段距离回避，然后在间隙再砍3剑，然后再回避如此反复……但是不要以为这样就能够得到胜利，当它变红后，你知道该怎么做了吗？硬拼？——那就错了！因为它HP实在太多了，攻击力也很高，如果等级不是很高的话，硬拼获胜几率不大。这个时候只有不断的回避，引诱它出头部顶撞后袭击一刀立即脱离，不要恋战，不然你会哭的。坚持下来不久就能得到胜利，考验你回避技术的时候到了。

胜利之后蜜斯特前来祝贺，和主人公离开了那里。然后一个神秘的独眼女人出现，似乎在进行着什么计划。

洞穴ミストブルーム

获得通行证的条件：击破**グリモア**（假），并且在山道内耕100块地。

但是即使到达条件也不能马上进入的，进入这个洞穴的季节必须是冬季。所以有一些只能在这里得到的合成的素材最好收集齐，后面洞穴列表会给出清单。洞穴中水属性怪物很多，不要用水属性的武器，它们的魔法也相当强，要多加注意。

BOSS 人鱼

这匹人鱼应该是传说中引诱船员跳海的魔物，而不是安徒生笔下那只可爱的萝莉。作为第五洞洞主，实力可是强得可以说是一塌糊涂，绝对是游戏中最强的BOSS。首先是她的行动方式是在水中绕圈，此时不能攻击到她，出现地点其实不复杂，就是上下左右四个地点而已。等她上岸后还是不会马上出现被攻击判定，只有等这位美人坐好以后才能攻击，可以说攻击时间是很少的。然后还是分析一下她的攻击方式。



1、2条水柱攻击。最基本的攻击方式，她向主人公的方向发射2条水柱,是“相

对来说"最"没有威胁"的攻击。回避方法就是绕开那两条射线，然后趁机多砍几下。

2、声波攻击。非常可怕的攻击方式，她身上缓缓出现音符，这些音符移动速度缓慢但是左右摆动幅度非常大而且很迅速，在扩散开后往往很长时间不消失，严重限制主人公移动范围。每次发出的音符数量不等，伤害比较高而且随机附带异常状态。因为魔法伤害效果不佳，所以大部分玩家应该都是用近身武器，特别是性能比较好的单手剑,但是遇到这一招时攻击距离太近的单手剑就十分危险，一旦被密集的音符击中不被秒杀也剩半条命。所以方法就是切勿贪心，2剑后就后退。

3、HP回复。似乎特别针对这个BOSS无法连续给予大伤害而设计的折磨玩家的招式，这招每次回复200，如果武器不是很好，等级还不高的话,往往打不回来，或者因为周围出现音符无法靠近只能眼睁睁看着它回血。

4、召唤水风精灵。在进入洞穴途中肯定会遇到一只，见识过的话就会知道它的厉害。但是在这个场地更是变强了100倍。前面说过了魔法攻击效果不好，因为一般到达BOSS面前的时候RP所剩无几了。但是要是这里没有魔法的话它会存在于水池中央，这样武器是无法攻击到它的。如果没有准备魔法就只好慢慢引诱它靠近岸边，然后消灭它。在它出现后一定要优先消灭，如果打算无视的话，人鱼和它的联合攻击会让你知道什么叫做地狱。而且你在和它纠缠时，人鱼有可能会回复HP……

强大的它当然会在HP不多时变红，能力再次加强。此时威胁最小的第一招会翻倍变成4条水柱，而且攻击准备时间也变短，回避变得异常困难。因为这个BOSS的特性想硬拼也很困难，而且硬拼显然会让自己先去见天主。所以血红后最好就是在她放音符的时候攻击，这招虽然很危险，但是技术好的话也比4水柱好多了。当时笔者挑战等级是25级，武器是最初的单手剑，数次失败后终于靠技术获胜，当时觉得真是好强啊。所以实在不行就推荐练级和打造武器，这个时候应该可以打造出"天ノ村云ノ剑"，这是好武器。剩下的只有祝大家武运昌隆。

遗迹カジミール

获得通行证的条件：击破人鱼，并且在洞穴内耕100块地。

如果宠物数量没有到达10只以上是无法进入的。不过并不需要一直养10只，只要能进去以后就可以放走它们了，这个游戏的谜题解开后就会消失。要打开第一扇门需要大地之力，所以需要种植作物，笔者种了两块田的胡萝卜时门开了，一块田的情况不清楚，所以请种2块田以上。第二扇门需要出去和一直在这洞洞口的神秘美女夏隆,和她对话后再去打倒第一扇门右边房间的**ゴ-レム**就可以得到钥匙。

BOSS ゴ-レム

经过上一个BOSS人鱼姐姐的震撼，这个身形巨大的家伙完全被比下去了，但是也是具有一定实力的，不能太大意。首先还是分析招式。

1、飞拳。日本名产巨大机器人的标志性攻击,在这里也充分的体现了拳头飞出的速度感，但是只要你逆时针绕圈的话，是绝对打不到你的。

2、爆弹。向天空发射爆弹落在自己身边爆炸,范围性技巧，基本会在两次飞拳后出招，回避方法就是拉开距离，然后又可以进行攻击了。

3、上身旋转攻击。上半身双拳旋转，并且向主人公逼近，不过移动速度极其缓慢的它，是不可能威胁到主人公的。

由于场地很大，它移动速度又非常的缓慢，即使变红后还是不具备什么威胁，如果没血了还可以跑角落里慢慢补。所以可以说除了素质能力以外，甚至比不上第一个BOSS有难度，而且这个时候又可以打造几把新武器了，消灭它易如反掌。

洞穴ダ-ナ

获得通行证的条件：击破**ゴ-レム**

进入后还是谜题。第一扇门需要在上面的土地种植作物，必须要全部种满，成熟后门就打开了。第二扇门需要整个迷宫的地翻一次，寻找冰冻的钥匙，全靠运气了。

在深处遇到以前出现过的独眼女性，她是赛克斯帝国第8师团所属调查部队队长丽内特**リネット**少佐，她们是来寻找传说中的龙**グリモア**的，但是**グリモア**应该已经被主人公打败了。丽内特告诉主人公那是被打倒的只是普通的龙而已，如果一个国家能得到**グリモア**，就能够称霸世界……之前出现在洞穴的机械也是帝国制造的。帝国少佐当然不会放过得知真相的主人公，派出了为了控制**グリモア**而制造出来的新型兵器。

BOSS 赛克斯帝国坦克

号称是用来对付グリモア的神秘兵器，但是……这么弱的家伙真的能派得上用场吗？还是先看看攻击方式吧。

1、水柱。从主炮位置发射出的一条水柱攻击,只要你贴身站在坦克下，就绝对不会被打中，其性能和威力根本无法和人鱼姐姐的相提并论，完

全无视掉吧！

2、火焰弹。向4个方向发射的火焰弹，也请无视掉。

总体来说，是一个弱得有些不可理喻的BOSS，即使变红后水柱炮变成了光束炮，打中笔者的主人公一下消费的HP居然是5！当时我的主人公并没有特意练级，等级58，不过因为打造的装备还不错DEF有93，各属性防御在15左右。于是我又跑出去给小兵打，结果一次被打了40HP……结论：这是一个比杂兵还要弱的BOSS！请不要客气，好好的蹂躏它吧！

洞穴グリード

这是最后的洞穴，迷宫并不难，也没有谜题了。走到深处发现丽内特少佐，她说虽然帝国的坦克被打败了，但是还有最后的底牌，那就是……她打开了最后的召唤机械，召唤出了魔龙**グリモア**，这头龙还有另外一个名字——地幻龙**プロテグリード**。**グリモア**只是它的幼名。之前那些机械都是为了让主人公成为驱使**グリモア**觉醒的关键而设置的，当主人公在攻略洞穴时在洞穴中种植作物产生的大地之力全部都被**グリモア**吸收了。原来主人公不过是赛克斯帝国搭建的舞台上的小丑，连记忆也是被他们抹去，就是为了方便让主人公住进村子，成为村中的一员。得知这个真相的主人公备受打击，而且丽内特也很明确的说记忆已经不可能回复了，虽然主人公仍想追问下去，但是龙已经醒来了……

BOSS 地幻龙プロテグリード

身为最终BOSS，实力还是相当强的，比起前面两个肉BOSS来说真是好多了，但是面对一身强装备的主人公，始终是无法发挥它的实力，而且经过试验还是发现洞外有些小兵的攻击力还是比这条肉龙强（笑）。招式分析：

1、翅膀攻击。360度的大范围横扫，起手速度非常快，回避起来十分困难，而且被击中就会被击倒，没有可以攻击的空隙。

2、落雷。龙飞上天空后，就会发动连续的雷魔法，这个时候就要不断向前跑动回避，不要做角度太小的折返，不然会被命中。还是一招没有破绽的招式。

3、龙的气息。从口中喷射出气息，威力还算可以，不过高几率随机进入异常状态就比较麻烦了。此招有破绽，回避后可以急袭。

4、龙的光束。和前一招一样，只是变成喷出光束而已。不是很理解为什么坦克的光束和龙的光束都这么弱，光束在这个游戏中有伤害向下修正么？

5、大龙焰。它仰天长啸后，全屏幕都会落下火焰，范围很大，被击中后必定倒地，要完全回避不是很容易。加上这个时候龙停留时间很长，与其回避还不如上前猛砍之，可以输出大量伤害值。

虽然笔者的主人公装备比较强，但是也还是受到了一定的威胁，如果没有准备3瓶大回复水还是有一定难度的，绝对不能大意。在身体变红后，各个招式的性能都加强，最好还是在它用大龙炎的时候硬拼，然后迎来最后的胜利吧。

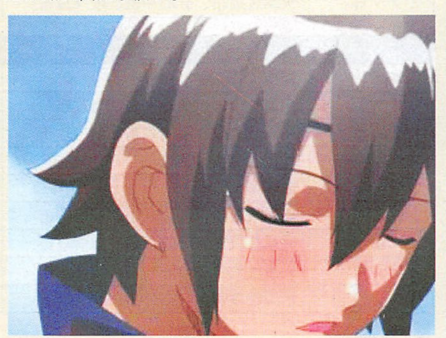
魔龙最后终于败在了主人公的剑下，丽内特少佐的任务失败了，这时帝国皇帝艾泽鲁哈特也来了，他对丽内特很失望，要让她背负失败的责任。无奈的丽内特打算自尽，但是被主人公制止了，他说如果丽内特因为失败而不能回帝国的话，就住进他现在所在村子就好了（从此丽内特成为结婚可能角色，主人公心存不良啊！）。但是皇帝说因为计划失败就要采取直接攻击，已经准备了100辆坦克战车，即使主人公再厉害也抵挡不住（月莺：来1000辆也没问题啊！）。主人公要带着丽内特回去告诉村民们赶紧撤离才行。

回到村落立即通知大家撤离，但是这需要时间，主人公独自前往国境打算搭上性命也要争取时间。就在这时地幻龙**プロテグリード**好像要撕裂天空一般在天空盘旋，一阵龙的气息喷向坦克，坦克上长出了花花草草加蔬菜，全部坦克都报废了，皇帝还没有放弃，打算继续进攻。

愤怒的主人公大喊："你想尝尝这打败了**グリモア**的剑的滋味吗？"

皇帝不得不收起他狂妄的野心撤退了。村人一一来答谢主人公拯救了村庄。商人伊万悄悄地回到了自己的国家，原来他是王国的王子，而主人公很有可能是他失散的弟弟，也是他召唤了地幻龙**プロテグリード**使用了大地之力。

大地之力是不可以被亵渎的力量，赛克斯帝国的阴谋被打破了。



↑这张图……我真的不是故意的……看不明白？那就好，我什么都不知道(III>_<)。

欢迎来到怪物博物馆

カーマイト洞穴			
怪物名	特技	特殊作用	掉落道具
オクイチ	地属性攻击、会心一击	收获	やすい布、ブロードソード（Lv3）
オクシ	封印攻击	收获	やすい布、使えない矢じり
ゴブオ	地属性攻击、会心一击	收获	せん士の证、发火ヤク、ロングソード（Lv2）
ゴブタロウ	封印攻击	收获	使えない矢じり、ボロい包帯、シルバーリング、发火ヤク
アントク	会心一击、吸收攻击、封印攻击	收获	虫の皮、昆虫のアゴ、ランプ草のタネ
ハッチ	会心一击、毒攻击	出产蜂蜜	虫の皮、ハチマキ、风の结晶
チロ	击倒攻击	—	毛皮、火の结晶

推荐宠物：

ハッチ，外形是蜜蜂，因为出产蜂蜜，当然不能放过。另外战斗能力也不错，毕竟是远程攻击。

トロス洞穴			
怪物名	特技	特殊作用	掉落道具
デモコ	风属性攻击、会心一击、麻痹攻击	—	魔人の角、スピア
リルル	吹飞攻击、击倒攻击	收获	りんご
トロロ	水属性攻击、吹飞攻击、毒攻击、麻痹攻击	—	粘土、水の结晶、小さな结晶
モコモコ	会心一击	出产羊毛	もこもこなわた
メイメイ	火属性攻击	浇水	知恵のサプリメント、魔法の粉
ツンドレ	水属性攻击、回复	浇水	水の结晶、アクアソード、アクアエレメント
キュウ	地属性攻击、会心一击、吸收攻击、封印攻击	—	ず巾、ドクロ
ウルフィ	会心一击	骑乘	狼の牙

推荐宠物：

ツンドレ，外表是水精灵，不但可以为田地浇水，在战斗上水魔法的贯通效果也很不错。

モコモコ，可爱的小羊羔，唯一产毛的宠物，不抓就别想参加羊毛比赛。

ウルフィ，可以乘坐，相当拉风，但是为什么移动速度没有丝毫提高呢……

クレメンス洞穴			
怪物名	特技	特殊作用	掉落道具
トロタ	地属性攻击、会心一击、击倒攻击	收获	巨人の爪、ザ.プロテイン、肩当て
アントック	会心一击、吸收攻击、封印攻击	收获	虫の皮、昆虫のアゴ
イグニ	火属性攻击	—	火の结晶、フレアエレメント
タイタス	地属性攻击、会心一击、击倒攻击	收获	巨人の爪、军手、ザ.プロテイン
ハマン	风属性攻击，吹飞攻击	—	肩当て、ハンマーの欠片、バトルハンマー
ビートル	吹飞攻击、击倒攻击	—	虫の皮、地の结晶、バイタルグミ
オヒメ	会心一击、毒攻击	出产蜂蜜	—
ミノタ	火属性攻击、会心一击、吹飞攻击	—	バトルアックス、地の结晶

ギガント山			
怪物名	特技	特殊作用	掉落道具
ウェブ	水属性攻击、会心一击、毒攻击	—	丈夫な丝、キレイな丝
ハナハナ	风属性攻击、吸收攻击、封印攻击	—	根っこ、绿水晶のタネ、赤水晶のタネ
マッシュ	地属性攻击、毒攻击	—	胞子、エアロエレメント
フワ	击倒攻击	—	フレアエレメント、上质の毛皮
トリス	风属性攻击、吸收攻击、麻痹攻击	—	鸟の羽、风の结晶、エアロエレメント
ホッホ	风属性攻击、吸收攻击、麻痹攻击	出产鸡蛋	鸟の羽、风の结晶
ドッシ	火属性攻击、会心一击、吹飞攻击	骑乘	とう牛の角、ハートドリンク
ウッシ	水属性攻击、会心一击、吹飞攻击	出产牛奶	牛乳Sサイズ

推荐宠物：

ホッホ，白色的鸟，一看就知道是那劳苦命……给偶乖乖去农舍下蛋吧！哇咔咔！

ウッシ，黑白斑的牛，认不出是奶牛的家伙拖去抄写100遍“我爱奶牛”。

ミストブルーム洞穴			
怪物名	特技	特殊作用	掉落道具
オクジ	水属性攻击、会心一击	收获	良い布、やすい布
スカイ	水属性攻击、封印攻击	浇水	古代鱼の骨、水の结晶、青水晶のタネ
オクスケ	麻痹攻击	收获	使えない矢じり
シーラ	水属性攻击、封印攻击	浇水	古代鱼の骨、水の结晶、アクアエレメント
ヒットレ	风属性攻击、水属性攻击	浇水	—
シャドウ	会心一击	—	豹の爪、テクニカルボトル
ミカワ5	会心一击、毒攻击、麻痹攻击	—	サソリの尻尾、キレイな皮
トリッシュ	地属性攻击、毒攻击	—	どくの粉

重要：
由于此洞穴只能在冬天进入，所以有些只有这里才能得到的材料一旦错过要再进非常麻烦，这里给出必须收集的数量。豹の爪（5）、サソリの尻尾(（3）、古代鱼の骨（6）、どくの粉（10）、キレイな皮（4）

カジミール遗迹			
怪物名	特技	特殊作用	掉落道具
ドロロ	水属性攻击、吹飞攻击、毒攻击、麻痹攻击	—	地の结晶、火の结晶、风の结晶
ギガン	风属性攻击、吹飞攻击	—	巨人の手袋、レザーグローブ
パックン	吹飞攻击	—	サファイア
マルタ	吹飞攻击	—	アクアマリン、坏れた木箱
カブト	吹飞攻击、击倒攻击	—	强固な角、フレアエレメント、バイタルグミ
ヘルウエブ	水属性攻击、毒攻击、会心一击	—	地の结晶、キレイな丝
ツンドレ	水属性攻击、回复	浇水	水の结晶、アクアソード、アクアエレメント
テイル	风属性攻击、水属性攻击、封印攻击、回复	—	妖精の粉、水の结晶、アクアエレメント

推荐宠物：
テイル，特殊技能很多，攻击范围广，回复用处很大，乃居家旅行，杀人灭口，必备良药。

ダーナ洞穴			
怪物名	特技	特殊作用	掉落道具
デモミ	风属性攻击、会心一击、麻痹攻击	—	恶魔の血(LV2)、ニードルスピア(LV2)、火の结晶(LV2)
ヴォルフ	水属性攻击、会心一击	骑乘	上质な毛皮
リーフン	风属性攻击、麻痹攻击	浇水	植物の茎、野乃花火のタネ
ブラッド	会心一击	—	怒りの牙、テクニカルボトル
メロウ	地属性攻击、会心一击、吸收攻击、封印攻击	—	ドクロ、ポイズンリング
ウィウィ	水属性攻击	浇水	水の结晶、风の结晶、魔力の结晶
ブラン	风属性攻击、麻痹攻击	浇水	丈夫なツル、ポンポン草のタネ
ゴレムン	吹飞攻击、击倒攻击	—	—
トリッシュ	地属性攻击、毒攻击	—	どくの粉
トータ	属性攻击、会心一击	浇水	水の结晶、カメのこうら

グリード洞穴			
怪物名	特技	特殊作用	掉落道具
ファアスト	地属性攻击、会心一击、吸收攻击、封印攻击	—	坏れた柄、魔道の咒符
オクサン	地属性攻击、会心一击、麻痹攻击	收获	良い布、シルクの布、ロングソード
エンエン	火属性攻击、水属性攻击	浇水	魔力の结晶、魔法石のイヤリング、知力のサプリメント
ゴブスケ	毒攻击	收获	发火ヤク
シミカワ	会心一击、毒攻击、麻痹攻击	—	地の结晶、アースエレメンタル、サソリのはさみ
ドラドラ	火属性攻击	—	火の结晶、金刚花のタネ、上质の毛皮
ハデス	风属性攻击、水属性攻击、封印攻击、回复	—	妖精の粉
ゴブヘイ	火属性攻击、会心一击、毒攻击	收获	にかわ、发火ヤク



故事情节

A.D.22XX，为了追求可居住的新行星而将势力扩张至宇宙的人类们，却遭遇到了ETI（地球外智慧生命体），而陷入了战斗状态。与未知势力的相遇，扩展成领土的争夺，爆发前所未有的宇宙战争。

某些企业已经注意到此战争中隐藏有庞大利益，于是开始接手UGSF（银河联邦宇宙军）不顾出手的肮脏工作，以庞大的金钱为诱饵，将众多具有特殊背景的家伙们都聚集至此。

主角马克米达就是在这种类型的部队当中，最恶名昭彰的，UGSF正规陆战部队外特别编成陆战师团。一般被称为“赏金猎犬”的佣兵部队。

然而在这时，被送往银河各地，用来执行泰拉风鸣（Terra Forming）计划的“开拓者”及“建设者”，连续发生了不寻常的定期通讯失败事件。认为事态严重的银河联邦政府便委托UGSF开始进行调查。

另外，相互竞争的两巨大企业，“通用资源(General Resource)公司”与“露空姆(NEUCOM)公司”为了得到此事件的真相，展开了暗藏权谋特略的企业战争。而双方企业的压力，也导致了UGSF的调查迟迟未有进展。

在这当中，从前往行星基斯的事故调查队得知，此行星存在具有一定军事火力的ETI。而试着与ETI们进行对话的交涉部队则逐渐失去了消息。

察觉此事态的通用资源公司，表面上以救出交涉部队为借口，做出了派遣佣兵的决定。于是巡航舰迅银号内的“赏金猎犬”也开始前往行星基斯……

持续着边境行星探索任务的马克米达等人，在战斗中开始隐约察觉到作战司令部中若隐若现的不稳定动向。

人类与ETI的私底下接触即将随之浮上台面。来自ETI的超时代科技，企图将其转用至军事用途的企业们……

为了不陷入堕落的欲望深渊，拼命地挣扎的，是无欲的猎犬“赏金猎犬”。

“我们到底是为了谁，为了什么而战？”

在战斗中失去了挚友，种种的疑问却得不到解答，是无知的猎犬“赏金猎犬”。

“有些事物越是渴望，越得不到，我们比谁都清楚吧？”

如果你还活着……就让你的刀光持续闪耀！

假如你还能行走……就让身上的枪械持续发光！

当你拒绝死亡……就让不摧的坚甲守护着身躯！

如果你的祷告无法传到战场的星空，如果你的愿望无法在星空的战场实现时……

即使知道死神的阴影已经笼罩，也会为了仅有一次的生命而存活，就是贪婪的猎犬“赏金猎犬”。

不存在于历史的表面舞台上，而被埋藏黑暗的宇宙开拓史。被大型企业所操弄，卷入了以整个银河为战争舞台的佣兵部队，一部没有结局的宇宙时代剧在此揭开了序幕。

游戏操作



摇杆	移动
↑→	恢复生命
←↓	恢复能量
（可在option中设置十字键移动）	
○	右手攻击
□	左手攻击
×	防御光壁/特殊攻击
△	力场
L	正视角/捡取物品
R	切换功能键

游戏画面说明



游戏系统

雷达系统

游戏进行方式非常简单，完全依靠屏幕右上角的雷达。中间的蓝色箭头是玩家自己，雷达边上的红色箭头是需要探索的地方。探索后再次返回这个区域，红色箭头会变成绿色箭头。



攻击防御系统

■ 武器种类

游戏中的武器数量众多，除了性能威力不同之外，基本可以分为两大类：近身武器和远程攻击武器。通常近身武器的威力大，发动速度快；远程武器的攻击距离远，占有距离优势，但是需要弹药支持。近身武器发动后，会根据敌人方向进行攻击，主角身体此时不能移动。远程武器中的连发武器则可以移动中攻击敌人。

■ 单手攻击

○和□键分别对应两只手的攻击，装备不同的武器攻击的效果不同。比如刀剑类的近身武器，连续按键会发动连续攻击；火炮等远距离武器则不能连续攻击。

■ 组合攻击

两只手装备不同的武器会出现可能的组合方式。比如，双手装备刀剑类近身武器，按○键几次后再按□键，可以发动更多组合的连续攻击。一只手装备近身武器，另一只手装备枪类远程武器也可以发动连续攻击。先用刀剑近身攻击，招式收尾时使用枪械攻击即可。不过这样一来，枪械通常会攻击到近身的敌人。

■ 武器选择

主角可以随身携带4种武器，也就是每只手上装备两把武器。这4种武器可以随时切换，方法是按住R键，然后按□键切换左手武器、按○键切换右手武器；按住R键，按×键同时切换左右手的武器。



■ 防御系统

按×键发动身体周围的防御光壁，光壁有



三个能量；再按一次关闭。发动光壁后遭到攻击时，会首先消耗光壁能量。

发动防御光壁后攻击敌人的话，会发出强力的特殊攻击。根据武器不同，攻击方式和效果不同。威力强大，但是会消耗一定数量的能量值。

力场系统

■ 力场发动

在战场上按△键可以在身体周围一定范围内发动光学力场。这时身处力场中会增加主角的一定能力或削弱敌人能力。比如提高速度，增加防御力，减弱敌人的攻击等等。力场发动后，其范围会慢慢缩小。随身可携带3种类型的力场，并且可以连续发动多个力场。发动力场需要消耗一定数量的能量值。



■ 力场选择

随身携带3种力场，选择方式为：按R键出现切换画面，然后按△键进行旋转切换。

"赏金猎人"建筑篇

物品储存系统

主角房间墙角的储物箱中保管各种物品，还可以进行装备、查看《"赏金猎犬"队员契约》。

储存/拿取物品：选择Spinup Bank后，光标移动到右侧Inventory栏中。Inventory右侧前两栏为自身携带的物品，后面的1~4栏为物品存储栏。选择一个物品，按○键后再选择另一个物品，可以进行位置变换。选择一个物品，按○键后，按L/R键翻动Inventory页面到后面的



1~4，然后按○键就可以把刚才选中的物品放置到箱子中。

武器道具装备系统

上面说了，主角房间墙角的箱子可以保管物品，也可以进行武器道具的装备。选择箱子后，选择Equip进行装备。出现装备画面，左侧显示身体各部位的列表，分别是头部(Head)、盔甲(Armor)、手臂(Arms)、腰带(Waist)、腿部(Legs)、左手武器1(L-Weapon1)、左手武器2(L-Weapon2)、右手武器1(R-Weapon1)、右手武器2(R-Weapon2)。

注意，这时除了身上的两个道具栏中的道具可以装备，储物箱中的1~4栏中的道具也可以装备。

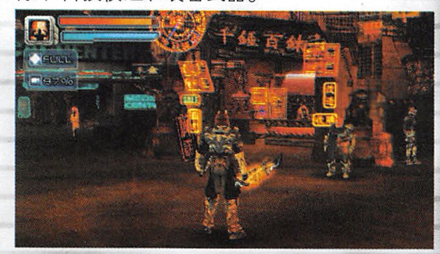


查看《"赏金猎犬"队员契约》

在储物箱处选择Comlog Data进行查看队员规章、任务情报、动画等信息。

购物系统

"赏金猎人"大厅中门上方写着"千锤百炼"的房间就是商人的房间了。在这里可以进行交易、鉴定获得物品的属性、安装（或解除）科技模组、装备武器。



■ 交易

选择Trade->Buy，屏幕中间出现可购买物品，右侧上方显示物品属性。下方则是主角身上的道具栏。购买物品后出现在道具栏中，按L/R键切换1、2道具栏，即可把购买的物品放到1或2道具栏中。选择储物箱中的1~4是没用的，并不能把买来的物品直接放到那里。

■ 科技模组

科技模组是武器和道具的附加设备。很多武器和装备上有科技模组插槽，可以在上面安装科技模组，提升某些性能。科技模组通过战斗或者购买获得，安装后可以拆除，但是安装和拆除需要一定的费用。

科技模组的安装方式：选择Module->Module in，这时可以选择有科技模组插槽的物品，然后选择相应的科技模组确认即可。这时会出现E道具栏，就是装备在身上的物品栏。

科技模组的拆除方式：选择Module->Module Out，这时光标自动选择安装有科技模组的物品，选择拆除科技模组，确认即可。注意，拆除的费用很高，也许得不偿失。

装备系统：这个和前面主角房间储物箱中的装备系统相同。

升级医护系统

商人房间左侧门前写着“MEDICALCENTER”的房间就是医生的房间了。来到这里和女医生对话，即可加满生命值和能量值。



■ Recharge选项

生命能量转换仪的充电，还可以进行弹药补充。其中的LifeForce Transfer对应补充生命能量转换仪能量；Material Stock对应弹药原料转换仪的能量。每恢复1%消耗120c。

■ Skill选项

购买、设定或调整战术仪的各种扩充功能。其中包括的选项为：力场设定(FieldSkill Setup)、购买能力（Add On）、升级能力（Tune In）、还原能力（Tune Out）、解除等级上限（Limit Cancel）。

力场设定(FieldSkill Setup)：选择战斗中使用的3种力场。

购买能力（Add On）：购买力场和各种能力。

升级能力（Tune In）：升级力场和各种能力。

还原能力（Tune Out）：还原已经升级的能力为1级，把技能点再次分配。

解除等级上限（Limit Cancel）：解除力场和各种能力的升级上限。

■ Physical Tune选项

分配升级获得的状态点数。共有为4项。

Vitality：VIT值，增加生命值。

PSI：PSI值，增加能量值。

Strength：STR值，增加近距离攻击力。

Dexterity：DEX值，增加远距离攻击力。

传送系统

迅银号内部右侧的“Farcaster Station”就是传送门了。在战场上随时按下START键，选择菜单第一项“FARCASTER”，传送返回迅银号。在迅银号上再次进入传送门，选择Farcaster即可返回战场传送位置。





存档系统

在战场上不能存档，返回迅银号按START键，选择SAVE&EXIT进行存档。

力场和能力列表

力场系统（Field）

战场上合理使用力场会使自己处于优势，或者反败为胜。在升级医护处购买和升级力场，每种力场升级到5级后会出现升级限制，解除限制后可以继续升级，对属性进行升级的力场最大等级为10，降低敌人能力的力场最大等级为11。

解除限制所需费用：第一次4000c，第二次8000c。

名称：狂暴力场(Offensive Field)

说明：近距离和远距离攻击的伤害上升。达到等级6之后，会再附加4种属性伤害。但是能量冲击的伤害并不会被强化。

等级	升级效果
1	增加10%攻击伤害
5	攻击伤害增加到30%（每升一级增加5%攻击伤害值）
6	攻击伤害增加到33%；增加100点属性伤害
10	攻击伤害增加到50%；增加240点属性伤害（每升一级增加3%~5%的攻击伤害，增加40点属性伤害）

名称：虚弱力场(Weakness Field)
说明：降低ETI的物理攻击力与物理防御力。达到等级6之后，会降低ETI的4种属性抗性。

等级	升级效果
1	降低敌人15%攻击和防御
5	降低敌人30%攻击和防御（每升一级增加5%降低敌人攻击和防御能力）
6	降低敌人32%攻击和防御；敌人所有抗性降低2点
10	降低敌人45%攻击和防御；敌人所有抗性降低10点（每升一级增加2%~4%降低敌人攻击和防御能力，增加2点敌人所有抗性降低能力）

主角等级上升到5时，可以开启铁壁力场，需要花费4000c。

名称：铁壁力场(Defensive Field)
说明：物理防御力与4种属性抗性会上升。达到等级6之后，生命力会开始自动恢复。

等级	升级效果
1	增加10%防御；增加2点所有抗性
5	增加30%防御；增加10点所有抗性（每升一级增加5%防御，增加2点所有抗性）
6	增加30%防御；增加12点所有抗性；增加10点生命自动恢复
10	增加35%防御；增加20点所有抗性；增加30点生命自动恢复（每次加点数不同）

主角等级上升到10时，可以开启晕眩力场，需要花费7000c。



名称：晕眩力场(Stun Field)
说明：使ETI进入晕眩状态。等级上升，可减慢力场的缩小速度。

等级	升级效果
1	16%减慢力场缩小速度
10	54%减慢力场缩小速度（每升一级增加4%~5%）

主角等级上升到15时，可以开启缓速力场，需要花费15000c。

名称：缓速力场(Slow Field)
说明：使ETI的攻击与移动进入缓慢状态。等级上升，会使缓慢状态更加明显。

等级	升级效果
1	10%延缓速度
10	40%缓慢速度（每升一级增加点数不同）



主角等级上升到25时，可以开启抵抗力场，需花费30000c。

名称：抵抗力场(Defeel Field)
说明：大幅降低ETI的4种属性抗性。等级上升时，降低的比率也会提高。但无法降低能让属性攻击无效化的ETI的抗性。

等级	升级效果
1	降低25%所有抗性
10	降低50%所有抗性

主角等级上升到30时，可以开启金钟力场和致命力场，各需花费40000c。

名称：金钟立场(Incredible Field)

说明：大幅降低ETI造成的物理攻击伤害，属性伤害。此时受到攻击，主角不会向后仰或是倒地。

等级	升级效果
1	降低30%攻击伤害
10	降低60%攻击伤害



名称：致命力场(Critical Field)

说明：近距离攻击、远距离攻击的必杀一击发生率会上升。达到等级6之后，"格斗技巧"与"射击技巧"也会上升。

等级	升级效果
1	增加10%必杀率
10	增加25%必杀率，增加10点STR和DEX

灵敏系统(Sensitive)

每种能力升级到5级后会出现升级限制，解除限制后可以继续升级，最大等级为10。

解除限制所需费用：第一次4000c，第二次8000c。

名称：能量冲击(Force Charge)

说明：不需消费能量就可使用的冲撞攻击。使用后会缩短下一个攻击的发生时间，进而持续进攻攻击。命中时，还会给予一个伤害值，主角防御值越高这个伤害值越大。

等级	升级效果
1	50%防御转换伤害值
10	68%防御转换伤害值（每升一级增加2%的防御转换伤害值）



名称：远距离能量冲击(Force Impact Range)

说明：需要消费150点的能量，才能使用的特殊攻击。也有一瞬间将ETI生成的能量力场消除的效果。远距离武器的手枪、轻机枪、格林机枪、重型火炮，4个种类会发生不同的能量冲击。

等级	升级效果
1	增加4种武器100%冲击伤害
10	增加4种武器150%冲击伤害（每升一级增加5%的冲击伤害值）

名称：近距离能量冲击(Force Impact Melee)

说明：需要消费150点的能量，才能使用的特殊攻击。也有一瞬间将ETI生成的能量力场消除的效果。近距离武器的长剑、战斧、重锤、回旋利刃、电钻护臂，5个种类皆会发动不同的能量冲击。

等级	升级效果
1	增加5种武器100%冲击伤害
10	增加5种武器150%冲击伤害（每升一级增加5%~10%的冲击伤害）



主角等级上升到5时，可以开启力场标记，需要花费6000c。

名称：力场标记(Field Marker)

说明：操作标记的过程中，力场标记的移动速度会加快。操作标记的过程中，受到攻击的话，有概率不会受到影响，可以维持指定力场发生的位置。

等级	升级效果
1	增加10%标记移动速度；25%干扰中断
10	增加55%标记移动速度；70%干扰中断（每升一级增加5%）

主角等级上升到10时，可以开启能量移动，需要花费11000c。

名称：能量移动(Force Run Speed)

说明：能量护盾开启的状态下，角色的移动速度会加快。等级上升后，角色的移动速度越快。

等级	升级效果
1	增加10%移动速度
10	增加40%移动速度（每升一级增加5%，有时增加0）



主角等级上升到15时，可以开启幻影填装，需要花费20000c。

名称：幻影填装(Phantom Reload)

说明：远距离武器的子弹数为0时，利用武器切换进行手动装填子弹，这时装填的子弹数会额外再多出几发，追加在最大子弹数上。但是，远距离武器的子弹数为0时，直接按下攻击键，进行自动填装的话，是不会有效果的。追加的子弹数依据武器类型也有所差异。

等级	升级效果
1	提升四种远距离武器的最大弹药数
10	随着升级逐步提升上限

主角等级上升到20时，可以开启生命能量转换仪，需要花费30000c。

名称：生命能量转换仪(Life-Force Transfer)

说明：使用生命能量转换仪，进行生命力恢复时，会有额外的生命力恢复量。达到等级6之后，进行能量恢复也会有额外的能量恢复量。

等级	升级效果
1	5%生命转换点数
5	9%生命转换点数
10	10%生命转换点数；9%能量转换点数（每次升级点数不同）

主角等级上升到25时，可以开启属性抵抗，需要花费40000c。

名称：属性抵抗(Four Resistance)

说明：同时提升4种属性抗性。当等级为质数时，所提升的数值会越高。

等级	升级效果
1	增加1点全属性抗性。
10	增加14点全属性抗性。（随质数增长）

主角等级上升到30时，可以开启能量反击，需要花费60000c。

名称：能量反击(Force Vengeance)

说明：将能量护盾吸收的伤害，转换到能量冲击上。每吸收一次伤害，都需要消耗能量护盾的一格。能量护盾每一格可以增强能量冲击的威力，约最大生命值的10%。等级越高，转换的伤害比例也会越高。

等级	升级效果
1	100%吸收转换
10	190%吸收转换



Attune系统

名称：能量护盾(Force Shield)

说明：按下×键开启能够吸收攻击伤害的护盾能量。能量护盾可以承受三次攻击，每吸收一次攻击，护盾能量就会减少一格。在吸收第三次后，就会出现过热现象。

在过热状态下，受到攻击的话，护盾会直接碎裂，这时除了ETI的攻击伤害以外，还会损失最大生命力值的30%。为了避免这么大的伤害发生，如果发生了过热的情况，必须赶紧关闭护盾以避免危险发生。

名称：弹药转换(Convert Ammo)

说明：将远距离武器从主要武器切换为备用武器时，在此瞬间子弹数会补充到最大装填数。并且依据武器种类、填充子弹数的多少，消耗不定量的弹药原料。

名称：空间传送(Farcaster)

说明：利用空间传送系统，可从星球上的任意位置返回迅银号。而迅银号上的空间传送设

施，可以传送回上次实施空间传送的地点。但是开始传送前需要数秒钟的准备时间。在这段时间内，人员需要停留在准备传送时发生的传送领域内。

名称：战术雷达(Comlog Radar)
说明：对装置周围距离300内存在的异类能源，生物能源的移动，或是残留的稀少金属等，都会有反应的高性能雷达。

负责调查地球外智慧生物的探索队，经常在调查生态或矿物时使用。在战场生活的佣兵部队，则是用在调查ETI的行踪或战利品上。

名称：物品分析(Analyze)
说明：在行星上，消耗2点的弹药原料就可以分析一个战利品。操作战术仪就可以使用，分析能力与武器店一样。

主角等级上升到5时，可以开启能量闪避，需要花费12000c。
名称：能量闪避(Force Escape)
说明：在遭到ETI攻击的瞬间，开启能量护盾的话，会发生紧急回避动作，并且有短暂的无敌时间。但是动作结束后，会发生小小的空隙，这时身上会维持开启能量护盾状态，如果紧接着发动能量冲击的话，就可以消除动作结束后的空隙。

主角等级上升到15时，可以开启力场锁定，需要花费21000c。
名称：力场锁定(Attract Marker)
说明：在操作力场标记的过程中，按下R键，会将力场标记瞬间移动到被锁定的ETI脚下，或是攻击范围内与主角距离最近的ETI脚下。如果再度按下R键，力场标记会立刻返回主角的脚下。

主角等级上升到20时，可以开启相乘力场，需要花费30000c。
名称：相乘力场(Synergy Field)
说明：当两个同属于强化或是弱化系统的能量力场的笼罩范围有重叠时，重叠区域会转化为“相乘力场”。因为重叠发生的相乘效果，会使两个力场的等级都上升一级。范围重叠的部分则同时具有两种力场的效果。

主角等级上升到25时，可以开启复合力场，需要花费40000c。
名称：复合力场(Multi Field)
说明：当2个同属于强化或是弱化系统的能量力场，力场笼罩的范围有重叠时，2个力场笼罩的所有范围都会转化成“复合领域”。因为重叠发生的复合效果，2种立场的等级都会上升2级。并且让2个力场笼罩的所有范围，同时得到两种立场的效果。

主角等级上升到30时，可以开启特异力场和力场爆炸，各需要花费60000c。
名称：特异立场(Massive Field)
说明：在已经有“相乘领域”的范围内，再有同系统的力场重叠时，会变异为“特异领域”。“特异领域”以2种不同力场构成时，力场等级会上升3级，全范围内会得到2种类的力场效果。“特异领域”以3种不同力场构成时，力场等级会上升5级，全范围内会得到3种类的力场效果。

名称：立场爆炸(Field Explosion)
说明：当2个分属强化以及弱化系统的能量力场，力场笼罩的范围有重叠时，力场笼罩的所有范围会发生力场爆炸。发生重叠的数秒后，在力场笼罩的范围内，会发生让ETI和主角都受伤的爆炸，爆炸的威力会夺取目前生命残量的一半，爆炸后力场会消灭。被引爆的同时，力场会停止缩小，力场效果也会消失。已经处于引爆状态的力场无法以能量冲击消去，无法阻止爆炸发生。要特别注意的是，ETI生成的力场也会影响爆炸的发生与否。

二周目可以开启原料转换，需要花费50000c。
名称：原料转换(Materialize)
说明：使用战术仪的功能将获得的战利品转换为弹药原料。已经分析完毕的战利品一定会转换成功，并且直接加算至弹药原料持有量。

文、责/剑纹



FINAL FANTASY I·II ADVANCE

FF1 换算公式验证与发现之旅

本文旨在传播推敲的方法和推敲的过程而非结果，本文所用到的数据均是经过在下仔细审核保证绝对正确

注：本研究中大部分除法都是有小数位自动舍去不会进位，例外的会加以标明。

文：NW—SE区：DoubleX

对上期的补充及上期的错误更正：

1、上期说速度饮料（**スピードドリンク**/Speed Drink）增加命中率10点是一个错误。它并不加命中率而直接增加HIT数，也并非每喝3到4瓶速度饮料就能增加1点HIT而是只要喝一瓶就能增加1点HIT（左图为证）而且它的效果也可以与**セーバー**/Saber增加命中率的效果叠加。





2、有一个奇怪的现象是如果将光之战士的HP改成0，画面上显示光之战士并未“趴下”只是跪下（呈现濒死状态），但实际上他还是死了，怪物不会再去攻击它、无法为他恢复HP也不能再为他下达指令而且战斗结束后这位光之战士就会真的“趴下”。（右图）

3、Slow和Slowra虽将HIT数变成1，但不影响AGL也就是说不影响行动顺位。

4、上一讲谈到逃跑的成功率与LV有关，但并不意味着LV低了就必然逃不掉。事实上极限通关中的杂鱼战统统采用逃跑战术的，只要不是固定战斗中遇敌，或遇上那些“厌恶逃跑”杂鱼即便LV1多逃几次也能成功，真正讨厌的反而是FF1中的高遇敌率。

物理攻击造成的伤害的换算公式

鉴于目前极限通关采用的手段多半是辅助强化攻击力加强物理攻击，可以说我们整个研究中物理攻击造成伤害的换算公式是人们最关心也是极有价值的核心问题。因为不是去计算某种概率而是定量分析某个值，所以用列表的方式推敲换算公式是最好的方法。下表列出的是除STR外所有基本能力全归0，HIT数恒定为1以不同的攻击力分别“打击”Goblin所造成的物理伤害的值。下表中粗体字表示的就是攻击力，第一讲已经讲过攻击力与STR的关系是不装备武器时攻击力为STR÷2，所以要改变攻击力只须“空着手”改变STR就可以了。不过STR的上限是99也

就是说一般职业最高只能提供49点攻击力，最后一个55的攻击力是黑魔法师装备一把小刀（**ナイフ**/Knife）的攻击力（小刀附加5点攻击力和10点命中率，这里取0的命中率所以加上10点命中率也不足以改变HIT数，之所以能得到55而不是54［49+5］的攻击力是因为黑魔法师的换算公式与别的职业有差异，具体见第二讲）。表中看到的第一个现象是攻击力为0和1时都只造成了1点伤害，这说明了物理攻击造成的伤害的下限为1，表中看到的第二个现象是攻击力越大造成伤害值的波动也就越大，这说明随机数与攻击力本身有关，第三个现象是分析各个攻击力造成的五个随机伤害发现他们之间的关系不像乘法也不像除法而像加减法（乘除法不太可能12点攻击力造成9、12、15点伤害），于是在下大胆的假使最可能的换算公式就是光之战士的攻击力–怪物的防御力+随机数=光之战士对怪物造成的物理伤害。（之所以这样假使是因为攻击力—防御力基本上是日式游戏的标准物理伤害换算公式而随机数的波动也是这些游戏必备的）为了验证其正确性我们特意取了4这个极具代表性的攻击力值（因为Goblin的防御力为4），如果上面的假使成立那么现在造成伤害值的最低值和最高值就是随机数处于的区间。表中显示的伤害值为1—4之间正好符合上面的假使，所以随机数也可以基本定下来了是1到光之战士攻击力之间（不太可能是怪物的防御力，否则就无法解释表中其余数据显示的同样攻击Goblin攻击力越大造成伤害值的波动也就越大这一现象）。最后将其余攻击力的伤害值一一套用发现其值都落在公式定下的区间内，为此得到的结论是这一假使成立。更正一下，其实随机数的最小值是0仔细看27攻击力造成的伤害那栏内有只造成23点伤害的数据，这是27–4（Goblin的防御力）得出的也就是说有0的随机数存在。

1HIT时的伤害

ATK	五次随机伤害					ATK	五次随机伤害					ATK	五次随机伤害				
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	1	4	3
6	4	4	7	8	3	9	8	14	9	13	12	12	15	13	12	14	15
27	38	36	23	33	33	39	43	73	55	46	74	55	92	68	98	96	87

下一张表用来观察2HIT时物理攻击造成的伤害的变化情况，从表中我们能看出2HIT的伤害约落在1HIT伤害两倍的区间中。除了攻击力为55例外，这是为了有个最稳定的2HIT输出在下特意将命中率定为63，但是命中率再上升一点就变成了3HIT了，小刀增加的命中率为10，因此它已经变成了相对稳定的3HIT输出。（下表中以红字表示）这次偶然的意外虽可惜但是结果：3HIT攻击力为55造成的物理伤害是1HIT时的3倍也证实了之前的推论的正确性。之后在下又用8HIT时的攻击力加以验证无误后总结如下：物理攻击伤害换算公式为物理攻击的伤害值=HIT数×[光之战士的攻击力–怪物的防御力+（0到光之战士的攻击力的随机数）]。

2HIT时的伤害，红字是一不小心造成3HIT的伤害

ATK	五次随机伤害					ATK	五次随机伤害					ATK	五次随机伤害				
0	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	4	3	5	3	8	5
6	12	11	7	7	16	9	26	16	16	22	20	12	35	23	26	33	33
27	88	70	68	82	60	39	104	110	104	72	98	55	223	265	288	258	246

8HIT时的伤害

ATK	五次随机伤害					ATK	五次随机伤害					ATK	五次随机伤害				
12	106	93	110	117	111	27	308	284	280	292	316	55	728	568	616	656	647

对怪物造成的物理伤害与光之战士的基础能力中别的参数无关。理由是在下分别将四位光之战士变为第一人LCK99、第二人STA99（职业非二武，二武的攻击力也与STA挂钩具体请参见第一讲）、第三人INT99、第四人AGL99发现除了第四人先动外他们造成的伤害都处于同一区间内都满足上述公式。

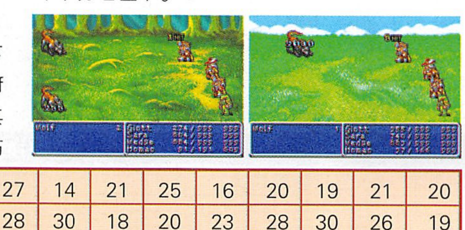
怪物对光之战士造成的物理伤害又如何呢？是否也沿袭这一公式。在下可以很兴奋的告诉你这是到目前为止唯一一个换算公式一样的研究。与Goblin的出没地相同的怪物003 **ウルフ**/Wolf有着8点攻击力和1HIT的物理伤害。攻击防御力为1的光之战士造成的物理伤害都落在8—15的范围内，这与上面所用的物理伤害的换算公式不谋而合。Kraken以8HIT攻击防御力为0的光之战士造成的6次物理伤害分别为375、382、388、439、

441、469它们也都落在物理伤害的换算公式计算出的区间内。

影响攻击力的能力增减魔法

在极限通关中强化攻击力的魔法——二级黑魔法**ストライ**/Temper和七级黑魔法**セーバー**/Saber是推倒BOSS过程中必不可少的重要手段。它们增加攻击力是多少点攻击，是不是同FC版一样分别提升14点和16点呢？能增加到的上限又是多少呢？或许并不存在上限这一说法在下的武术大师在攻击力20时无数次使用Saber和一次使用Haste依旧未能打出能"秒"最终BOSS——128**カオス**/Chaos的伤害值，但已有数人成功的秒了Chaos。

对于上两个问题前者的验证方法十分简单，只要找个全基础能力为0的光之战士对他用一下Temper或Saber，然后让他去砸0防御力的Wolf记下伤害值之后用物理攻击伤害换算公式套出其增加的攻击力即可。下表中已将15次攻击后的伤害值列出了，很容易就能发现Saber一栏明显比Temper伤害要高，且Temper一栏最低值为14最高值为28完全符合14点攻击力的换算公式，同样Saber也满足16点攻击力的伤害换算公式。后者的判定方法说起来也非常方便，只要使全基础能力为0的光之战士每使用一次Temper或Saber就攻击怪物一下，直到不再增加伤害为止，这时的伤害就是极限伤害。（为了不至于将怪物打死建议每攻击怪物一次记下伤害值然后Load，以此循环）得出的结论是约使用15次Temper就能算出极限伤害255（下方左图）。因为要达到最高HIT数需要用上约20次Saber才行，此时攻击力强化的上限早就到了伤害上限8×255=2040（下方右图）。



Temper	19	18	19	28	21	19	27	14	21	25	16	20	19	21	20
Saber	20	32	20	30	17	28	28	30	18	20	23	28	30	26	19

上一讲就谈到过游戏中专门准备了两个内存空间用于存放派生能力的相应的原能力值和增减的能力值，游戏中也是用两个字段分别存放原攻击力和增减攻击力的，同样Temper或Saber也只影响着增减攻击力部分不妨碍原始攻击力部分。上两幅图所指的上限其实是因Temper或Saber强化得到的增减攻击力部分造成伤害的上限值，原始攻击力部分没有任何变化。（之所以会有上两幅图显示的恒定的伤害上限是因为选取的光之战士全能力为0即原始攻击力部分是0……）

因为物理攻击造成的伤害怪物与光之战士沿用相同的换算公式，所以增加防御力的1级白魔法**プロテス**/Protect和6级**プロデア**/Protera也可以用与Temper和Saber相同的方法推算出具体的增加防御力的值，具体的表格在下就不罗列了，只要知道这两个魔法分别使防御力上升8点和12点。此外Protect和Protera的效果也是能够累加的，用多少次它们才能增加到最大防御力的研究，本来就因每个怪物的攻击力而不同，攻击力高的要增加的防御力多点，攻击力低的要增加的防御力少点，单独说明意义不大只要知道强化到极限即便是最强攻击力的139 **オメガ**/Omega也只能每1HIT造成1点伤害，（左图）不过在防御力加强到极限的情况下遭到Omega的必杀攻击还是会受到较大伤害的，不信见下方右图。若是强化回避率到极限那么Omega的攻击也是MISS，难怪有人大言不惭道："三大BOSS两大废物"专指以物理攻击见长的Omega和 145**デスゲイズ**/Death Gaze，不过将FF6的废材Death Gaze提到与Omega和Shinryu相同的位置在下可不同意，再说它本来就是以瓦解光之战士的抵御强项的8级白魔法**デスペル**/Dispel和死状态的6级黑魔法**デス**/Death和8级黑魔法**キル**/ Kill为主，物理攻击虽是较高且奇怪的7HIT但怎么也比不上Omega。附带一提会用Dispel的怪物只有两个它的和。





与增加HIT数的速度饮料一样，游戏中也存在着加攻击力的力量之药（**ちからのくすり**/Strength Tonic）和加防御力的防卫饮料（**プロテスドリンク**/ Protect Drink）。具体效果检验的表格在下也不罗列了，只要知道这两个药分别增加10点攻击力和防御力就可以了。

物理攻击造成伤害的最大值

有了之前的研究我们就能去推测游戏中最大

的伤害是多少。首先最大伤害的制造者二武是当之无愧，最高148的攻击力和最高64HIT可不是盖的，再加上最大强化附加的伤害255，理论上能造成的最高伤害为（148+148+255）×64=35264点。但是因为怪物防御力以及攻击力的随机数（0—148）的影响能造成的最大伤害实际只是如下方左图显示的那般，要想真能造成这个伤害即便是找只有0防御的怪物也只有1/148的几率。另外这种攻击力是秒不了两大BOSS——Omega和Shinryu的，它们HP虽然是35000但防御力可不是0。





物理攻击必杀

FF系列的必杀攻击几乎不会在屏幕上出现诸如：“某某会心一击”、“某某必杀攻击”或干脆出现“必杀”的字样（也有例外，如FF9），取而代之的是它会使屏幕在短时间内呈现剧烈闪动。（如上方左图）一个不可思议的现象是用N次试验证明“拳头揍人”始终没有越出过换算公式算出的伤害区间也就是说拳头无必杀。而用其他类型的武器如：剑则常有超出伤害区间上限的伤害。下方左图的全基础能力为0装备合成兽杀手（**ウエアバスタ**—Werebuster）的光之战士1HIT也能砍出如此伤害来（按照换算公式伤害区间应该是18—36）。那么下一个问题出了必杀后的物理伤害换算公式就被提上了日程。有一把斧头叫做古文之斧（**ルーンアクス**/Rune Axe），它是把每挥一下都能以25点MP为代价放出必杀的神奇斧子，用它正好可以让光之战士拿着砍怪列表推敲换算公式。下表中还是那个全基础能力为0的光之战士握着这把附加40点攻击力（因为光之战士本身全基础能力为0这附加的40点攻击力就是光之战士的攻击力）的斧子挥九斧砍随便什么怪物得出的结果，很明显去除随机数部分伤害约为攻击力的两倍（取的怪物的防御力都不足10可以忽略不计），所以必杀后的换算公式初定为HIT数×[（光之战士的攻击力×2）–怪物的防御力+（0到光之战士的攻击力的随机数）]。在下曾有一个疯狂的假设，是不是也存在着单HIT必杀的可能也就是说在多HIT的情况下只有其中1HIT存在着必杀另外几HIT无必杀。事实证明没有这种可能性，瞧下方右图装备着诸神之黄昏（**ラグナロク**/Ragnarok）的骑士砍出了必杀但用换算公式算出它还是2HIT的必杀。





武器名（攻击力）	第一斧	第二斧	第三斧	第四斧	第五斧	第六斧	第七斧	第八斧	第九斧
古文之斧（40）	79	90	80	81	101	83	113	110	85

知识扫盲：**ウエアバスタ**—译为合成兽杀手是因为**ウエア**前缀的意思是合成兽，前Square发售的PS版FF6附带的敌人资料里对此作出过注释，如下面截图所示（该讯息有天幻的火光提供）





必杀使的Temper或Saber增强的那部分伤害也享受着必杀的待遇，令人费解的是强化到极限的伤害换算公式会被“简化”为（强化的伤害×2）+光之战士的攻击力。（连怪物的防御力也无视了#￥%……—*汗啊！）下方左图是全基础能力为0的光之战士接受了15多次Temper后一直砍出550点伤害不正是40（光之战士因装备古文之斧获得的攻击力）+（255（Temper强化的极限）×2）吗？而下方右图的是STR为99其余基础能力为0的光之战士接受了一次Haste和20多次Saber后砍出的伤害10782点，它也是[89（STR为99提供的最大攻击力49和装备古文之斧获得的40点攻击力之和）]+（255（Saber强化的极限）×2）]×18（HIT数，其中强化部分为16HIT还有2HIT是光之战士本身被Haste照耀而由1HIT变成2HIT）。





当然不是每次强化后物理攻击伤害换算公式就有这样的变形，只用一次Temper或Saber砍同

一怪物依旧能造成不同的伤害。装备Rune Axe每回合都使用Saber或Temper砍怪观察出的结果表明大约用10次Saber或Temper就能见到公式变形。

在下可以证明只有在必杀时才会有这样的公式变形，非必杀时的换算公式依旧与原来的一致，请看下两幅图那是STR为99其余基础能力为0装备诸神之黄昏的骑士强化到极限的伤害值，在下只随便砍了两刀但已经砍出了不同的伤害。此外单HIT造成的伤害也未必是个整数，不信你将下两幅图的伤害除以20看看。





总结一下，必杀时物理攻击的伤害换算公式为非极限强化时是HIT数×[（光之战士的攻击力×2）−怪物的防御力+（0到光之战士的攻击力的随机数）]，极限强化后简化为HIT数×[（极限强化的伤害×2）+光之战士的攻击力]。

当然即便是必杀了还是无法超越之前提到的极限伤害，装备最强的武器创世兵器（**アルテマウエポン**/ Ultima Weapon）达到150点攻击力按照换算公式还是只有[150+（255×2）] ×32=21120离35264差得远呢？什么你问必杀几率与什么有关，在下的回答是与你的RP有关，不信将单项基础能力改到99试试。

几件特殊武器的研究

既然说到了创世兵器在下还是要对这把附加伤害遥遥领先于次强武器诸神之黄昏的最强武器加以说明。没看见它的说明文字中有“武器的威力随着装备者的HP的增减产生波动”这字样，这个波动正是我们要研究的对象。为了确定多少

HP	1	100	200	300	500	750	999
第一次	4	37	115	154	423	532	790
第二次	4	67	96	189	361	517	672
第三次	4	55	131	174	432	506	627
第四次	4	55	84	191	317	427	455
第五次	4	36	112	177	335	519	500
第六次	4	59	112	156	368	516	826
第七次	4	47	76	197	352	424	564
第八次	4	43	135	195	421	519	742
第九次	4	41	80	158	304	420	663
第十次	4	51	107	187	278	500	790

HP能发挥多少攻击力在下又以全基础能力为0的光之战士列了不同HP装备此剑砍0防御的怪物的表。

这张表中告诉我们五个道理。第一个道理是创世兵器也附加100的命中率（4HIT），且这一命中率不会随着HP的多寡而发生波动，瞧HP1不也砍了4刀。第二个道理是在表中改的是最大HP而不是当前HP（因当前HP减少而造成装备此剑的光之战士的攻击力减少属于常识问题，这项变动也已在表中以红字列出）。第三个道理是表中显示每一个最大HP值与前一个最大HP值造成的伤害差距颇大（如HP500与HP300间造成伤害的差距），也就是说最终兵器取的是当前HP与极限HP999之间的比值来算攻击力，而非最大HP与极限HP999之间的比值。第四个道理是用物理伤害的换算公式算出创世兵器附加100点攻击力的伤害区间正好是400到800，HP999时所造成的伤害正好处于这一区间中。所以HP999时创世兵器发挥于其说明上一样的100点攻击力。第五个道理是再以伤害换算公式倒推各个HP时的攻击力，发现恰好是将这一HP与极限HP比值乘以其附加的最大攻击力100算出。（如750HP通过计算算出附加的攻击力是75）因此创世兵器的实际附加攻击力换算公式就是（当前HP÷极限HP999）×100。





FF1中还有六件武器说明文字写着对某某系怪物有特效，普遍认为这一特效就是伤害增加。为了研究这类武器究竟能增加多少伤害，在下将光之战士中的两人分别打造成全基础能力为0装备着珊瑚剑（**さんごのつるぎ**/Coral Sword，说明文字上说对水生生物有特效）和STR为38（攻击力与装备珊瑚剑时一样为19）其余基础能力为0。使他们分别攻击防御力为0的021 **シャーク**/Shark并没有发现用珊瑚剑砍比用拳头敲高多少伤害。（上两幅图）唯一有区别的是装备武器有可能产生必杀而用拳头敲没必杀。鉴于另一把斩龙剑（**ウイルムキラー**/Wyrmkiller）与珊瑚剑增加的攻击力一样只是特效的怪物种类不同，在下将这两把剑分配给了两个全基础能力为0的光之战士使他们再去砍Shark，得到的结果依旧是造成的伤害差不多，

连必杀时的伤害也差不多。不死心的在下又拿了古文之剑（**ルーンブレード**/Rune Blade，对魔法使的特效武器在极限通关中常提到装备这把剑能较轻松的砍死初期较难对付的032**ピスコディーモン**/Piscodemon）和同它攻击力一样的合成兽杀手去砍Piscodemon，结果甚至古文之剑还不及合成兽杀手。（见下两幅图，前幅图中用的是古文之剑，后幅为合成兽杀手）因此结论为：官方说明中带有对某某系怪物有特效的武器实则是对该系的怪物不怎么有效。另外说一下研究这个问题附带的发现：用穿墙秘技走水路比乘船游水的遇敌率低的多。




FF1中某些武器在说明中显示它们拥有着某个属性，这类武器是否对它们拥有的属性的抵御弱项的怪物有特效。最典型的例子是在**こぉりのどうくつ**/Cavern of Ice中找到的火焰剑（**フレイムソード**/ Flame Sword），砍找到它的Cavern of Ice中的怪物，怎就一个“爽”字。这类武器将对其武器属性抵御弱项的怪物伤害加强到约为原来的150%。按照物理攻击的换算公式STR为0、1HIT装备火焰剑对防御为0的怪物造成的伤害区间应该在26到52之间。但是斩了005 **スケルトン**/Skeleton，经常必杀（下方左图）不说了，N次验证下来的结果是最低伤害也达到34（下方右图）。




不过呢？若怪物的抵御强项与武器的属性伤害相同时伤害并不减半，见下方左图是装备火焰剑攻击060 **ファイア**—/Fire Elemental也有满足物理攻击伤害换算公式的11点伤害。同样怪物的攻击也没有任何属性而言，装备上抵御强项为火的寒冰之铠（**アイスアーマ**—/Ice Armor）受到Fire Elemental攻击也要受到49点伤害。（下方右图）




这一研究的意义：这一研究的意义除了让我们知道对某某系怪物有特效的武器是一个骗局以及带有某某属性的武器对那些抵御弱项的怪物更加有效外，最大的作用有二：一是正如这项研究开头说的那样是为极限通关服务的。在极限通关时先加防御力和回避率使光之战士活下来再加攻击和命中率，强化物理攻击给怪物以大伤害是毋庸置疑的，而且是先加防御力还是先加回避率这一问题在上一讲中已经回答过了，答案是各有千秋。这里要讨论的是另一个问题：先提升命中率制造高HIT还是先提高攻击力制造高伤害能给予怪物更大的伤害。这个问题问的就像是做乘法（增加命中率提高HIT数）还是做加法（增加攻击力）才能得出的伤害更大，属于小学数学的范畴。一般情况下总是做乘法大于做加法的，况且HIT数翻倍的Haste只要用一次就可以了，而另一个间接提升HIT数的黑魔法Saber也是提升最大攻击力的法宝，所以加HIT数和加攻击力两者并不矛盾。在GBA版中新加入的速度饮料更是用1次就提升1HIT数，用上7次就能将HIT锁定为8，所以在下认为在任何时候加HIT数总比加攻击力效果要好，而且提升到极限的速度也要快的多。二是鉴于游戏中专门有两个内存空间用于存放派生能力的相应的原攻击力值和增减的攻击力值。这正好与哲学的观点相同：即我们可以将原攻击力部分看成内因，强化攻击力部分看做外因，如果内因上不去强化到外因的极限还是无法得到最大威力的，这就是为什么武术大师在攻击力20无数次使用Saber和一次使用Haste后依旧未能打出能“秒”Chaos的伤害值，但已有数人成功的秒了Chaos的原因。这也孕育了不同攻击力能最终强化到物理攻击造成的伤害上限不同，且每次攻击造成的伤害也不同（因为有0到攻击力的随机数影响）。



次世代商城

次世代传媒 GAME.cn

每张汇单邮费一律10元！

一次性购买3件及3件以上，30元/件

特别优惠



口袋妖怪喵喵T恤

●最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，调皮刁钻的姿态与皮卡丘款形成鲜明对比。



福音战士使徒袭来T恤

●衣服正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的抽象形象，背后是该话的标题，醒目无限的冲力力侵蚀你的绝对领域！



马里奥食人花主题T恤

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉"GAME OVER"……这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典，与老款不相上下。



哈罗主题T恤

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场！衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案，白色的衣服配合绿色的哈罗！



变形金刚T恤

●强悍——经典之作变形金刚给人带来的强烈震撼决非时间可以消磨。仅仅看到博派和狂派的标志就足以让人心驰神往。黑色的衣服搭配博派和狂派的标志拉风至极，衣服正面的左下角印有"TRANS FORMERS"的标志LOGO。

购买任意3件及3件以上优惠价30元/件

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

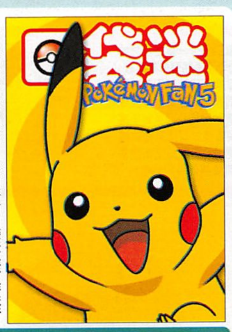
每张汇单邮费一律10元！

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗。目前我们只提供X号和xl号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者都将收到我们寄出的XL号T恤。

经过一段时间的热卖，我们的T恤销售已经进入尾声。截至止8月31号为止，部分尾货特价20元的活动宣告结束。除了我们这次刊登出来的5款T恤以外，其他产品已完全售空，请勿继续邮购。另外，一次性购买3件或者3件以上，即享受特别优惠价30元/件的原则依然没变。不过，本次刊登的这5款T恤也所剩不多，先订先得预购从速。如果想买的话可要赶紧行动，千万不要吃后悔药啊！



最新邮购资讯



《口袋迷5》再度登场。本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元　　9月2日上市



三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价：12元　　9月1日上市



特别策划——Fate/stay night深度解析，强殖装甲凯普调制综合报告，MG GUNDAM F91抢先接触，圣斗士圣衣神话/大系上市情报，海内外展会密集报道，更多强势内容新鲜赠品9月初全面揭晓。

TOYS(8)

■定价：9.80元　　9月3日上市

让躯干尽情享受阳光乐趣的气质穿着如何打理？利用简单配件就能提升帅气度的关键点该如何定义？《搜酷》夏季终结号中，将通过T恤，配件，波鞋甚至日本街头达人的穿着理性，一同揭密最出色的清爽STYLE该如何实现！

SO COOL 2006年第(9)期

■定价：15元　　8月28日上市



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元　　接受邮购



特别策划 次世代 三分天下未来谁能问鼎／专题 SEGA街机创世纪／全剧情攻略 最终幻想3／完全攻略 勇闯尸城

电子游戏软件2006年第18期

■定价：9.80元　　9月2日上市



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求很高。双DVD，空前豪华制作。收藏性和性价比都非常高

石田彰挚爱收藏

■定价：48元　　上市热卖中



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　　上市热卖中



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～18期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36～43期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、26～28、30～49期	9.80元
第51～63期(50期已售完)	5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～55期	9.80元
口袋迷(5)(新)	18元
声优写真志(新)	19.80元
游戏批评06秋季号(新)	12元
TOYS第(8)期(新)	9.80元
SOCOOL第(11)期(新)	15元

鬼武者 幻魔戏本	19.80元
游戏批评06春季号、夏季号	12元
SOCOOL第(1～11)期	15元
TOYS第(1～8)期(5期已售完)	9.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

注：◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～4)已全部售完 请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

本次商城新鲜东西着实不少，首当其冲的是猫猫变身道具！变身为动漫中的可爱猫耳族，COS、恶搞或者活跃气氛都不可缺少，诱惑度满点！草莓棉花糖的泳装系列看起来就令人浑身清凉。王国之心的项链和柯南的帽子对于两作的FANS而言同样不可错过，而且男女同样适用。2款NANA钱包则更可作为夏日逛街装备与朋友一起分享或者送给女孩作为礼物哦！





新款上市

草莓棉花糖泳装篇5件组

¥36 编号:7085

●超萌动画《草莓棉花糖》中的女主角清凉登场，包括美羽、千佳、茉莉、安娜、伸惠，形象可爱生动，游泳圈、西瓜、水球等道具更添情趣。带你享受夏日海滩的萌丽春光。

柯南侦探帽

¥25 编号:7120

●名侦探柯南剧场版《侦探们的镇魂歌》主题帽子，灰白色调洋溢着一股侦探味。前面印有烫金柯南图案并镶有金属标志牌，帽檐上印有花体"The Private Eyes' Requiem"的字样。

新款上市



NANA精制钱包

¥39 编号:7119

⊙材质花色与长款NANA钱包相同，尺寸11*9CM左右，同样有拉锁内袋和放置照片、卡片的地方，只不过更加小巧便于携带！

NANA时尚钱夹

¥45 编号:7108

●长款的NANA钱包，扣起来的尺寸18*9CM，珍珠粉的底色上印有两位NANA的可爱头像，内夹分层可放置各种卡片、相片等，拉锁内袋更易收藏小东西。

新款上市



LOVELESS猫猫变身套装

¥29 编号:7096

●青柳立夏的猫耳模样可爱的令女孩尖叫，如今你也可以变身长出毛茸茸的耳朵和尾巴。耳朵用发夹，尾巴用别针固定，白色版猫娘诱惑！用来cos小叽、自娱自乐或者参加活动绝对令你成为全场焦点！

新款上市



王国之心 钥匙刃项链

¥25 编号:7074

●王国之心中的关键道具——钥匙刃化身项链，磨沙银质地闪耀华丽光泽，贴在皮肤上触感冰凉。钥匙刃挂坠全长7.5cm左右，男女皆可佩戴。对于该作的迷来说，意义更是不同。





哆啦A梦可动游戏扭蛋六件组

¥49 编号:7007

●造型真实还原经典一幕，每个玩具都有机关全部可动！给哆啦A梦带上竹蜻蜓，面部表情就会改变，转转大胖背后的发条他就会生气的挥舞手臂，玩法新奇乐趣多多！



最终幻想12项链三件套

¥36 编号:7041

●以审判长、阿尔卡迪亚帝国、达尔马斯卡王国的标志为主题的项链，完全真实再现游戏中的设定，精工细致银光闪耀。感受置身游戏中那个空贼翱翔的幻想世界吧。



Fate命运守护夜怀时计

¥49 编号:7029

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句"I ask of thee. art thou my Master?"表盘是精致的赛芭图案。附带特制表袋。

死神魂玩偶A款

¥25 编号:2934

●《死神》中人气最高的角色是谁？自然是既可爱又搞笑的魂啦！这个K歌之王的魂玩偶制作精致，手持麦克风劲歌热舞，一脸认真的表情生动有趣，看了就想让人捏一把。





死神魂玩偶B款

¥25 编号:2945

●和A款的材质相同，摸起来手感舒适，大小也在24*13CM左右，手举双剑身着死霸装，帅气凛然。放在自己的床头或者送人，都一样别出心裁。



EVA主题酷黑钱包

●仿皮质地，手感舒适制作精细，打开尺寸约22.5*9.5CM。钱夹的正面和内侧均有福音战士的标志，另附带EVA身份卡一张。



¥29 编号:2811

死神黑崎一护项链戒指套装

●包括一枚月形的刻有『斩月』字样的吊坠项链，一枚写有『浦』字样的戒指且大小可调节。



¥29 编号:2833



魔法老师Q版人物Vol.3五件组

●包括茶茶丸、佐佐木时绘、和泉亚子、大河内明、明石裕奈5位角色，附带魔法阵透明底座，各关节可拆卸，随意互换女仆装和制服。

¥25 编号:2978



¥29 编号:2800

七龙珠Q版人物水晶座珠六代10件组

●第6代龙珠台座同样可拆卸。时间设定已经推至魔人布欧时代，从气势威严的神龙到姿态嚣张的悟天克斯，从敦厚有趣的胖布欧到一脸傻相的悟饭，每款都令人忍俊不禁想起原著中熟悉的场面。

备长炭手办5件组

●从今年初登陆动画的超可爱治愈系小萝莉备长炭手办组，包括烧鱼、蘑菇、米饭、瓶子、土壤改良5款，充分展现备长炭的功效所在，从内到外给你健康一番！



¥29 编号:2709

福音战士星与星座迷你摆设人形系列4代4件组

●第4代新登场！可爱度依然不变，包括葛城美里（金牛座）、凌波丽（白羊座）、明日香（双子座）、凌波丽和明日香（彗星），每款角色都打扮成该星座的样子，赶快努力集齐吧！



¥29 编号:7052

羽翼莫可拿玩偶B款（白色）

●超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。



¥19 编号:2989



¥19 编号:2990

羽翼莫可拿玩偶A款（黑色）

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。

圣魔之血项链

●以华美颓废绚烂而著称的《圣魔之血》如今已经是无人不知。其中银发神父亚伯纳特罗德所戴的项链目前也终于现实化了，制作精细还原度绝佳。

¥25 编号:2574



¥89 编号:2956

高达SEED换装玩偶三件组

●全套包括基拉、露娜玛丽亚和斯黛拉。高约10CM，每款都有便服版、军服版2套造型，且头部、上下身、配件等关节均可插拔。

最终幻想12男主角原比例项链

¥28 编号:2697

●《最终幻想12》中的男主角瓦恩在游戏中所佩戴的饰品，挂坠长约8厘米宽6厘米左右，按游戏设定1:1原大真实再现，完全再现游戏时的风采！





Fate精致皮夹+限量收藏卡

●手感柔软外形高档的黑色皮夹，正面压有Fate的标志logo，竖款设计，打开尺寸为18CM*11CM，另附带一张圣杯战争序列号珍藏卡片。





¥29 编号:7018





草莓棉花糖浴室篇5件组

●草莓棉花糖中那些超级可爱的小MM，在浴室中展开一场泡泡战。系列包括伸惠、千佳、茉莉等5人。

¥29 编号:2901

¥35 编号:7030

Fate 王者之剑、宝石项链套装

●《Fate》中的远坂凛所带的吊坠，赛芭所使用的王者之剑如今全部化为项链！

灼眼的夏娜黄晶吊坠项链

●真实再现夏娜所戴『天壤的劫火』。水晶质地温和，外面固定水晶的银色绞纹极其细致耀。



¥29 编号:2866

最终幻想蓝晶吊缀项链

●水晶一直是最终幻想系列的特色之一。吊缀晶莹剔透，冰蓝的色泽将肌肤衬托得更加洁白。



¥39 编号:2877



¥29 编号:2923

Fate酷黑帽子

●赛芭的威风飒气，绝对是Fate受到欢迎的原因。帽子做工透气性好，前方的LOGO绣花更是一针一线充分体现原作韵味。

EVA时尚领带

●设计简洁前卫，黑色领带上写着那句著名的台词『あなた谁？』将EVA特有的酷味彻底彰显，男女同样适合佩戴。



¥15 编号:2967

犬夜叉铁碎牙钥匙环

●从刀柄至刀身完全再现原著特殊的环扣设计方便挂在书包、腰带上作为装饰品。



¥19 编号:2912

EVA超酷多用包

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。



¥39 编号:2406

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年9月1日

2006年10月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年10月12日	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT



截止统计时间：2006年9月1日

2006年9月7日	太鼓达人 2	BANDAINAMCO	RAG
2006年9月7日	幻想传说 全语音版	BANDAINAMCO	RPG
2006年9月7日	思考 EXIT	TAITO	ACT
2006年9月14日	山脊赛车2	BANDAINAMCO	RAC
2006年9月14日	游戏王GX TAG FORCE	KONAMI	TAB
2006年9月21日	赏金猎犬	BANDAINAMCO	ARPG
2006年9月21日	拳击手之路2	ERTAIN	SPG
2006年9月28日	英雄传说 空之轨迹FC	FALCOM	RPG
2006年9月28日	迷宫创造者 编年史	TAITO	RPG
2006年9月28日	FISH EYES	MMV	STG
2006年10月5日	高达 激斗	BANDAINAMCO	ACT
2006年10月12日	能量宝石P	CAPCOM	ACT
2006年10月17日	横行霸道 罪恶都市故事	ROCKSTAR	ACT
2006年10月19日	天地之门2 武双传	SCE	RPG
2006年10月26日	忍道 焰	ACQUIR	ACT
2006年10月26日	皇牌空战X	BANDAINAMCO	STG
2006年冬	世界传说 光辉神化	BANDAINAMCO	RPG
2006年冬	圣女贞德	SCE	SRPG
2006年	狂野历险XF	SCE	RPG
2006年	约束之地	STING	RPG
2006年	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2006年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
未定	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年9月1日

发售日	游戏名	厂商	类型
2006年9月2日	蔷薇色的卢比乐园	任天堂	RPG
2006年9月2日	超操纵机甲	任天堂	STG
2006年9月7日	魔法世界 忘却的克拉维亚	KONAMI	RPG
2006年9月14日	役满DS WIFI版	任天堂	TAB
2006年9月21日	银魂 万事屋大骚动	BANDAINAMCO	AVG
2006年9月21日	幽游白书 暗黑武术会篇	TAKARATOMY	RPG
2006年9月28日	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	RPG
2006年9月28日	雀 三国无双	KOEI	TAB
2006年10月3日	FIFA2007	EA	SPG
2006年10月5日	滚滚变色龙	STAR FISH	PUZ
2006年10月26日	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年10月	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2006年11月2日	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
2006年11月16日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年11月23日	JUMP究极明星大乱斗	任天堂	ACT
2006年12月28日	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年秋	河川垂钓DS	MMV	SPG
2006年秋	三国志大战DS	SEGA	SLG
2006年冬	流星的洛克人	CAPCOM	未定
2006年冬	死神DS 2nd	SEGA	FTG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	游戏王 精灵召唤师	KONAMI	TAB
2006年	沥青都市2	GAMELOFT	RAC
2006年	星之卡比DS	任天堂	ACT
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	马里奥VS大金刚2	任天堂	ACT
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
未定	我们的太阳DS	KONAMI	ARPG
未定	新 忍者加加丸	JELECO	ACT


NINTENDO DS
FINAL FANTASY® III
ファイナルファンタジーIII
完全攻略本
COMPLETE GUIDE BOOK
系统彻底解析・全流程要点・全剧情对话战斗指南・隐藏秘技
各关卡难点详细解说・最速资料实用技・特殊玩法・背景资料



开篇评论

系统介绍

幻想攻略

补充资料

操作介绍

移动中	
方向键	角色移动
A键	调查
B键	按住后移动变为跑
Y键	和身后的配角对话
X键	调出菜单
L键	缩放视角
R键	调出菜单

战斗中	
方向键	控制光标
A键	确定
B键	取消
L+R键	逃跑
触笔操作	
取消	点击菜单以外的位置
选中目标	直接点击要攻击的敌人

菜单对照

移动中菜单

アイテム：道具
つかう：使用
せいとん：道具整理
だいじなもの：重要道具
まほう：魔法
　つかう：使用
　おぼえる：装备魔法
　はずす：卸下已装备的魔法
　こうかん：交换魔法
そうび：装备
　そうび：装备武器或防具
　はずす：卸下武器或防具
　かいじょ：解除全部装备
ステ−タス：状态
　けいけんち：经验值
　つぎのレベルまで：下级所需经验
　じゅくれんど：熟练度
　ちから：力量（影响角色空手攻击力）
　すばやさ：速度(影响角色连击数和行动顺序）
　たいりょく：体力(影响角色升级时提升的HP)
　ちせい：知性（影响魔法伤害）
　せいしん：精神(影响魔法防御力和回复魔法效果）
　こうげき：物理攻击力
　ぼうぎょ：物理防御力
　まほうぼうぎょ：魔法防御力
ならびかえ：改变角色前后列或顺序
ジョブ：转职
コンフィグ：设定
　メッセ−ジ：文字速度（**おそい**−慢、**ふつう**−普通、**はやい**−快）
　カ−ソル：战斗中光标是否记忆（**しょき**：每次都在最初的位置；**きおく**：停在上次的位置）
　いどう：调整移动方式（**あるき**：走；**はしり**：不按B时可以跑动，按B为走）
　ききて：左右手习惯（方便左利手的人）
ちゅうだん：中断存档，随时都可以存，存完后退出，再次进入游戏中后无论读取或不读取，再退出都会消失。
セ−ブ：存档，一共有3个，只能在地图上存。

战斗中菜单

たたかう：普通攻击
ぼうぎょ：防御
アイテム：使用道具，光标在道具栏第一行时按“上键”可以使用当前装备上的效果（前提是装备上有使用效果）。
そうび：装备，可以在战斗中换武器，不能换防具，消耗一回合。
せんしん/こうたい：前进/后退，用于在战斗中调整前后列用，消耗一回合。
にげる：逃跑，战斗中逃出战场，可以用L+R键代替。

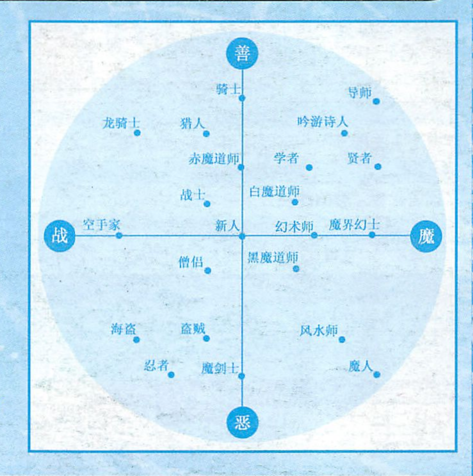


转职系统

本作的最大特色，在从水晶那里获得称号后就可以进行转职，每个职业转完后都会有一个能力下降的适应期，这个适应期的多少是根据这个职业偏于战斗还是偏于魔法，是偏向善还是偏向恶。但随着熟练度的提升，这个期间也会减少，最低是0，最多是10场战斗。所需的战斗可以用逃跑，当然，打过也可以。

本作中职业的熟练度会影响到各职业的发挥，熟练度越高，该职业在战斗中的能力就会提升。提升熟练度的方法是在战斗中使用一些指令，除了每个职业的特技外，攻击、防御也会提高熟练度。

注：装备、前进/后退、逃跑这几个指令不会增加熟练度。



队列系统



队伍中分前列和后列两个位置，非战斗时可以用**ならびかえ**指令来调整，战斗中可以用**ぜんしん/こうたい**指令来调整，不过会消耗一回合。

站在前列的角色攻击力通常比后列的高，站在后列的角色受到的伤害比前列的少。但像弓箭和一些投掷武器，即便站在后列也不会影响攻击力，魔法伤害和前后列位置也是无关的，所以一般都是让魔法系或远程攻击系的角色站在后列，减少伤害的同时伤害输出也不会受到影响。而近战系的角色一般站在前面保证伤害输出。

莫古网络系统

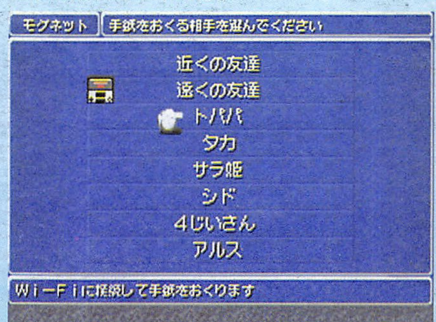
莫古网络（**もぐネット**）是游戏中的联机系统，可以使用小范围的无线联机或用WI-FI无线网络进行联机。游戏中隐藏要素就需要用这个系统来触发。使用方法是和村镇或巨大战舰上的莫古利对话。

手纸**をおくる**：发信，可以给朋友和游戏中的NPC发信。无线联机给朋友发信的时候，对方要选择收信，不然就不会接收到了。给NPC发信后，NPC会马上回复。

手纸一览：可以浏览从朋友那里或从NPC那里收到的信。

友达帐：确认自己的FRIEND CODE，查看或输入朋友的FRIEND CODE。

モグハウス：收信，通过无线联机或无线网络收从朋友那里来的信。



すっぴん

新人



每个角色没转职前的样子，可以使用部分武器，能力较低。

特殊能力							
魔法（まほう）：可以使用1级的黑白魔法。							
熟练度影响能力							
攻击次数、魔法使用效果							
99级时职业状态							
力量52	速度52	体力52	知性52	精神52			
99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
50	0	0	0	0	0	0	0

せんし

战士

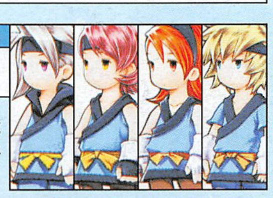


初期主力近战职业，主要使用剑和斧作为武器，不会使用魔法。

特殊能力				
逼近(ふみこむ)：牺牲防御力换取高攻击力的攻击。				
熟练度影响能力				
攻击次数、“逼近”的攻击力以及被攻击时所受伤害				
99级时职业状态				
力量71	速度71	体力63	知性45	精神45

モンク

僧侣



同样是初期主力近战职业，擅长使用空手攻击，体力成长高。

特殊能力				
体势（かまえる）：使用后该回合受到敌人物理攻击时会自动反击。 空手（からて）：空手的攻击力比其他职业高。空手攻击力=（基础力量+熟练度）×2，基础力量即不靠装备提升的力量值。				
熟练度影响能力				
攻击次数、空手攻击力、体势反击的伤害以及受到攻击时的伤害				
99级时职业状态				
力量85	速度63	体力71	知性38	精神45

僧侣使用心得

由于僧侣的攻击力是靠力量和熟练度决定的，所以初期只要在后排战斗，一直选防御，熟练度就上升了。在初期就可以获得200左右的高攻。

しろまどうし

白魔道师



白魔法的使用者，初期回复的主力，但无法使用最高级魔法。

特殊能力							
白魔法(しろまほう)：可以使用1–7级的白魔法。							
熟练度影响能力							
攻击次数、魔法使用效果、部分魔法成功率							
99级时职业状态							
力量52	速度63	体力63	知性45	精神71			
99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
99	47	29	32	18	16	10	0

くろまどうし

黑魔道师

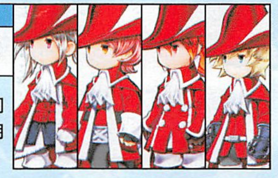


黑魔法的使用者，擅长攻击系的魔法，无法使用最高级魔法。

特殊能力							
白黑魔法(くろまほう)：可以使用1–7级黑魔法。							
熟练度影响能力							
攻击次数、魔法使用效果、部分魔法成功率							
99级时职业状态							
力量52	速度63	体力63	知性71	精神45			
99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
99	47	29	32	18	16	10	0

あかまどうし

赤魔道师



界于黑白魔道师之间的职业，不但能使用魔法，还能使用剑。

特殊能力							
魔法（まほう）：可以使用1–5级的黑白魔法。							
熟练度影响能力							
攻击次数、魔法使用效果、部分魔法成功率							
99级时职业状态							
力量52	速度52	体力63	知性63	精神63			
99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
49	31	21	16	11	0	0	0

红色魔导战车

由于赤魔又能使用魔法，又能装备盾，可以给他装备双盾，在后排放魔法，绝对的魔导战车。

かりゅうど

猎人



使用弓的专家,站在后排也不会影响攻击力,可以装备部分投掷武器。

特殊能力
乱射（みだれうち）：对敌人随机进行4次攻击，消耗多支箭。
熟练度影响能力
攻击次数、乱射攻击力
99级时职业状态
力量71　速度85　体力63　知性45　精神45

ナイト

骑士



队伍中的盾，拥有高攻击力和高防御力，可以使用低级白魔法。

特殊能力
防守（まもる）：比一般“防御”更高的防御技能，可以减轻物理和魔法攻击的伤害。
保护（かばう）：潜在技能，可以挡住敌人对濒死同伴的物理攻击。
白魔法（しろまほう）：可以使用1级的白魔法
熟练度影响能力
攻击次数、使用“防守”时伤害减少程度、魔法使用效果
99级时职业状态
力量85　速度45　体力85　知性45　精神52

99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
50	0	0	0	0	0	0	0

まかいげんし

魔界幻士



掌握真正召唤术的职业,可以召唤拥有完全力量的幻兽进行作战。

特殊能力
召唤（しょうかん）：可以使用1–8级召唤魔法，召唤效果为合体属性，即真正意义的召唤。
熟练度影响能力
攻击次数、召唤魔法效果和成功率
99级时职业状态
力量45　速度45　体力52　知性85　精神85

99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
99	41	41	41	41	36	27	13

シーフ

盗贼



以速度为特长的职业，可以在战斗中偷取敌人身上的物品。

特殊能力
偷盗（ぬすむ）：可以从敌人身上偷取物品。
逃脱（とんずら）：高几率逃跑技能。
开锁：将盗贼放在队伍第一人的位置，可以打开需要锁住的门。
熟练度影响能力
攻击次数、偷盗的几率和偷盗物品的稀有程度、逃脱的几率
99级时职业状态
力量63　速度99　体力63　知性45　精神38

かくしゃ

学者



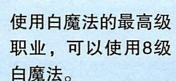
能侦察敌人，看穿敌人的弱点，精通各种道具的使用。

特殊能力
调查（しらべる）：可以查看敌我的HP和弱点，并且可以打消敌我身上的魔法效果。
魔法（まほう）：可以使用1–3级的白魔法。
道具精通：战斗中使用部分道具的效果加倍。
熟练度影响能力
攻击次数、魔法使用效果、部分道具效果
99级时职业状态
力量63　速度71　体力38　知性85　精神45

99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
48	26	15	0	0	0	0	0

どうし

导师





使用白魔法的最高级职业，可以使用8级白魔法。

特殊能力
白魔法（しろまほう）：可以使用全部白魔法。
熟练度影响能力
攻击次数、魔法使用效果、部分魔法的成功率
99级时职业状态
力量45　速度52　体力63　知性52　精神99

99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
30	28	25	19	35	32	20	8

バイキング

海盗



拥有强大攻击力的海之战士，专用武器上多带有电属性，对水中的敌人有特效。

特殊能力

挑衅（ちょうはつ）：对指定一个敌人挑衅，成功后，该敌人在该回合的物理攻击全部攻击海盗。

熟练度影响能力

攻击次数、挑衅的几率

99级时职业状态

力量99	速度45	体力71	知性45	精神52

まけんし

魔剑士



拥有负之力的剑士，可以使用负之波动给敌人重创。

特殊能力

暗黑（あんこく）：消耗当前HP的1/5，对敌全体进行攻击，伤害和自身HP消耗有关。

熟练度影响能力

攻击次数

99级时职业状态

力量71	速度52	体力71	知性52	精神52

げんじゅつし

幻术师



最初拥有降灵召唤能力的人，召唤技巧掌握的还不完美。

特殊能力

召唤（しょうかん）：可以使用1-8级的召唤魔法，会随即从黑白属性中选择其中一个进行发动。

熟练度影响能力

攻击次数、部分召唤魔法的成功率

99级时职业状态

力量63	速度52	体力45	知性63	精神71

99级时可使用魔法点数

LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
99	41	41	41	41	36	27	13

海盗使用心得

海盗这个职业攻击力高，体力高。但缺点是速度慢，攻击有时丢hit数。到了后期做主攻有些吃力。但挑衅这个技能却让海盗有了新用法——后排双盾海盗。提高防御力后，让他尽可能吸引所有物理攻击，即便打到他也不会受什么伤害。

ぎんゆうしじん

吟游诗人



以歌声为战斗方式的职业，是个很有力的辅助职业。

特殊能力

唱歌（うたう）：每个竖琴上都对应一首歌，在装备该竖琴时就可以唱所对应的歌，附加效果的歌持续两回合。(竖琴对应歌曲及效果请参考后面资料）

熟练度影响能力

攻击次数、歌的效果

99级时职业状态

力量45	速度63	体力63	知性63	精神71

からてか

空手家



使用空手战斗的最强职业，也是游戏中攻击力最高的职业。

特殊能力

蓄力(ためる)：占用一回合，使力量上升，攻击时可以提高威力。蓄力两回合会过头，HP也会减半。

空手（からて）：空手攻击力=（基础力量+熟练度)×2，基础力量即不靠装备提升的力量值。

熟练度影响能力

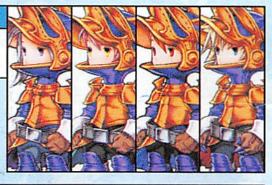
攻击次数、空手攻击力、蓄力效果

99级时职业状态

力量99	速度71	体力99	知性45	精神45

りゅうきし

龙骑士



驾着飞龙，拥有高弹跳力的传说中的骑士，对飞行系敌人有特效。

特殊能力

跳跃（ジャンプ）：跳起后下回合落下，攻击敌人，在跳到空中的时候不受任何攻击。

熟练度影响能力

攻击次数、跳跃攻击的伤害

99级时职业状态

力量71	速度71	体力52	知性52	精神52

空手家使用心得

空手家的体力很高，后期练级增加HP可以转这个职业。此外，空手家的攻击力也是整个游戏中最高的，等级99时力量可以到达99，再加上99熟练度，最终空手攻击力可以到达396，配合蓄力技能和其他提高攻击力的效果，可以有很高的伤害输出。

まじん
魔人



使用黑魔法的最高级职业，可以使用8级黑魔法。

特殊能力
黑魔法（くろまほう）：可以使用全部黑魔法。
熟练度影响能力
攻击次数、魔法使用效果、部分魔法的成功率
99级时职业状态
力量45　速度63　体力52　知性99　精神52

99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
30	28	25	19	35	32	20	8

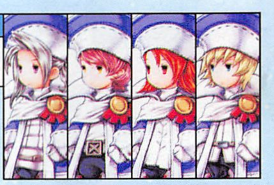
ふうすいし
风水师



利用自然能力进行战斗，根据地形特点采取不同的对敌攻击方式。

特殊能力
地形（ちけい）：根据战斗场景的不同，随机使用对应该地形的风水攻击。但风水的随机因素比较大，后期不能保证稳定输出。
熟练度影响能力
攻击次数、“地形”使用效果和几率
99级时职业状态
力量52　速度71　体力52　知性71　精神52

けんじゃ
贤者



可以使用各种魔法的达人，但都不够精通。

特殊能力
魔法（まほう）：可以使用全部黑白魔法和召唤魔法，召唤魔法效果和幻术师相同。
熟练度影响能力
攻击次数、魔法使用效果、部分魔法的成功率
99级时职业状态
力量45　速度45　体力52　知性85　精神85

99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
49	43	36	30	23	17	10	4

关于贤者

贤者在本作虽然被削弱了，但贤者高知性和高精神还是使他有很大用武之地的。

にんじゃ
忍者



唯一一个可以投掷手里剑的职业，可以装备刀和短剑。

特殊能力
投掷（なげる）：可以把武器投掷出去，投掷后数量减1，手里剑是忍者专用投掷武器。
熟练度影响能力
攻击次数、投掷伤害
99级时职业状态
力量71　速度85　体力52　知性52　精神52

たまねぎけんし
洋葱剑士



FC版中最初的职业，本作中的隐藏职业，可以使用全武器。

特殊能力
魔法（まほう）：可以使用1-8级的黑白魔法。
熟练度影响能力
攻击次数、魔法使用效果、部分魔法的成功率
99级时职业状态
力量99　速度99　体力99　知性99　精神99

99级时可使用魔法点数							
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8
49	43	36	30	23	17	10	4

■**附录：**

竖琴对应歌及效果

竖琴	歌
マドラのたてごと	ぼうぎょのうた
效果：我方全体提升防御力 持续两回合	
ロキのたてごと	こうげきのうた
效果：我方全体提升攻击力 持续两回合	
ラミアのたてごと	はめつのうた
效果：按比率减少敌人HP 熟练度10以下为10%，每提升10熟练度增加1%	
ゆめのたてごと	いやしのうた
效果：按恢复我方HP 熟练度10以下为10%，每提升10熟练度增加1%	
アポロンのハープ	まもりのうた
效果：我方全体伤害减少，持续两回合	

注：诗人的歌不受知性、精神等能力的影响。



鲁内斯

自幼被乌尔村长老托帕帕养大的孤儿。有着非常强烈的好奇心，对事情抱有乐观积极的态度，是需要周围人支持才可以发挥真正力量的类型。此外还充当着队伍中鼓舞他人和调节气氛的角色。

阿尔克

和鲁内斯一起长大的孩子，也是被长老托帕帕从小养大的。思考比较严谨，一般都是深思熟虑后再行动。性格上比较软弱，有些胆小。比起出去玩，他更喜欢看书，是个有博识的少年。

蕾菲亚

被卡兹斯锻造屋的铁匠——塔卡养大。由于讨厌塔卡严酷的修行而离家出走。是一个容貌端庄、聪明活泼、内心善良、充满自信的少女。不过经常因为意见不合而和鲁内斯发生争吵。







英格斯

效忠于萨森王的一名士兵，能力非常出众，他的勇猛在城中也是无人不知，无人不晓。是四个主角中最冷静的，在队伍中也如同兄长一样照顾着其他人，很受萨拉公主的关注。

萨拉





萨森王国的公主，是国王的独生女。很活泼好动，经常是不考虑结果就开始行动。虽说武术方面比较一般，但经常把王家秘藏的武器带出去，让国王很苦恼。对英格斯很关注。

席德

住在卡南的贸易商人，非常喜欢冒险和发明，是建造飞空艇和使用飞空艇进行通商的第一人。家中有个患病的老婆。席德在结婚之后一直忙着自己的事业，对老婆有些照料不周。







戴修

古代技师欧恩的儿子，是少数幸存下来的古代人，维护欧恩塔是他的任务。有着非常英俊的外表，但性格比较轻浮。由于一些原因失去了记忆，但好色的性格却没有受到失忆的影响。

艾莉亚

侍奉和守护水之水晶的水之巫女，虽然年仅15岁，但却背负了很重的使命。只有她才能解开水之水晶的封印，让水晶重新恢复光芒恢复力量。最终为保护光之战士们而牺牲。

阿鲁斯

萨洛尼亚王国的王子，只有10岁，年龄虽然小，但却拥有着坚强的性格。由于萨洛尼亚王国中发生了内乱而被父王放逐出王城，怀疑父王对自己不再关爱，但真正的原因却是……

知道世界混乱原因的两个重要人物



多加

世界上的大魔道师，是超魔道师诺亚三名弟子之一，诺亚在临终前将自己强大的魔力给了多加。现居住在达鲁古岛上，是知晓这次世界混乱原因的其中一人，也是给鹦鹉螺号潜水能力的人。







←多加住在深山中的一座公馆中，和莫古利们住在一起。光之战士们找多加给鹦鹉螺号增加潜水能力。





↑光之战士弹起诺亚之琴，叫醒了沉睡中的乌妮。

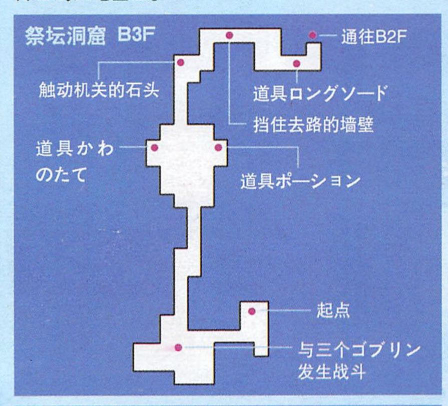
乌妮

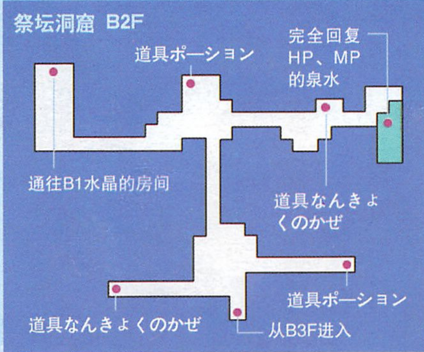
梦之世界的守护者，也是诺亚三名弟子之一，诺亚在临终前将梦之世界托付给了她。现在一直在萨洛尼亚的祠堂中长眠，一直守护着人们的梦中世界，她的宠物鹦鹉一直在她旁边。

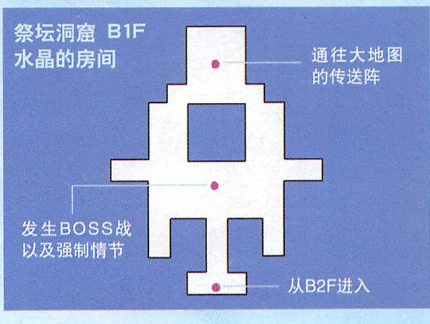


祭坛洞窟(祭坛の洞窟)

故事的开始主人公鲁内斯（**ル—ネス**）因为地震的关系而落到了祭坛洞窟（祭坛**の**洞窟）的洞穴内，前行探索的他受到了敌人**ゴブリン**的袭击。轻松打败对手后鲁内斯继续向洞窟的深处进行探险。在B3F与B2F中有一些宝箱，不要忘记拿取里面的道具。尤其是武器**ロングソ—ド**与盾牌**かわのたて**装备上后，鲁内斯的战斗力能够提升不少。在B2F地图的最右端，有可以完全回复HP、MP的泉水，可以利用它来进行回复。来到B1水晶的房间后会与**ランドタ—トル**强制发生一场BOSS战。战胜对手后会发生情节，水晶将使命传达给鲁内斯，之后鲁内斯被传回到大地图上。





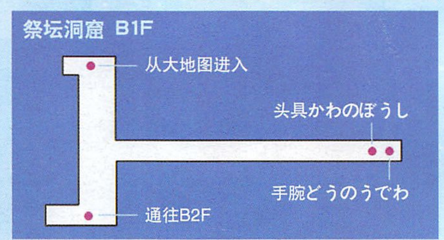


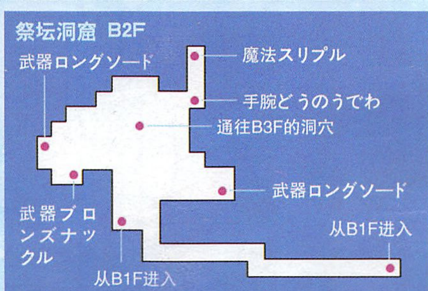
详解 BOSS战

BOSS资料：ランド タ—トル	
HP	111
获胜金钱	500ギル
获胜经验	20EXP
弱点属性	无

■攻略要点：

装备上**ロングソ—ド**与**かわのたて**的鲁内斯攻击力和防御力都有了一定的保障。因为此时没有任何魔法和特殊技能，所以只能跟对手肉搏了。还好对方的HP和攻击力都不太高，如果看到自己进入濒死状态了，就使个道具**ポ—ション**回复一下吧。





■可获物品：

ポ—ション×3、**かわのたて**×2、**ロングソ—ド**×4、**なんきょくのかぜ**×2、**ブロンズナックル**×1、**どうのうでわ**×2、**スリプル**×1

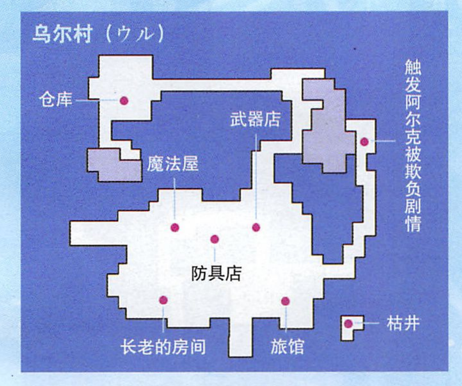
乌尔村(ウル)

离开了祭坛洞窟的鲁内斯回到自己从小长大的乌尔村，来到长老的房间与长老交谈后了解到了自己的身世，长老告诉鲁内斯到南边的卡兹斯村落。

在长老的房间有两股泉水，左边的同祭坛洞窟中的相同，也可以完全回复HP、MP；而右边的泉水则可以回复战斗不能状态。在村落中有许多的宝箱，一定不要错过。在地图左上方的仓库中与NPC说话，可以了解到通过拉近视角来发现闪光的道具，调查墙上机关就会出现隐藏的密道，在仓库的密室中可以获得不少的道具。在以后的游戏中将经常出现类似的设定，冒险的途中要多留心一下。

整装待发的鲁内斯在村落右上方小湖的旁边撞

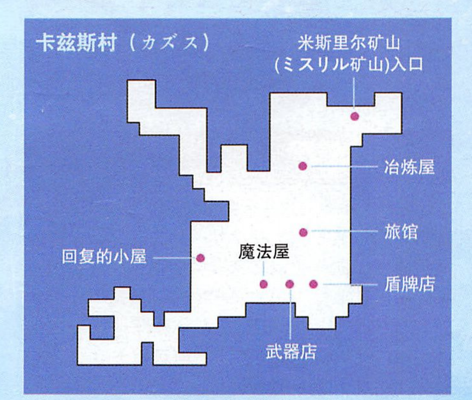
见了被几个孩子欺负的阿尔克（**アルクウ**），气愤之余的他跑开了乌尔村。而他的目标似乎也是卡兹斯村。



■**可获物品：**
道具**どくけが**×2（仓库发光的瓦罐中）
魔法**ケアル**×1（仓库2层的隐藏房间中）
武器**ロングソード**×1（仓库2层的隐藏房间中）
道具**めぐすり**×1（仓库2层的隐藏房间中）
武器**ダガー**×1（仓库2层的隐藏房间中）
道具**フエニックのお**×1(仓库2层的隐藏房间中)
道具**ポーション**×3（枯井中）
道具**ポーション**×1（村子右上花丛中）
道具**ポーション**×1（仓库门前的草地上）
道具**フエニックのお**×1（将**ポーション**给长老房间前的一位老者）

卡兹斯村(カズス)

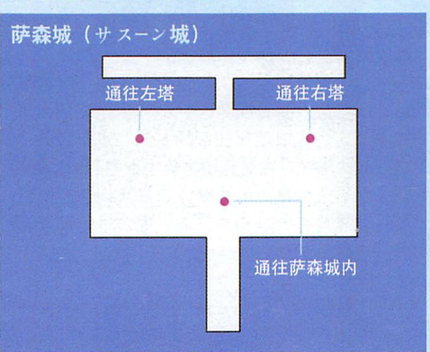
来到卡兹斯村的鲁内斯遇到了也同样来到这里调查"幽灵事件"的阿尔克，剧情之后他就会加入鲁内斯的队伍。这里一定不要先进入村子右上方的洞窟，因为以现在主角二人的实力只有被秒杀的份儿。在旅馆中他们遇到了制造飞空艇的专家希德（**シド**），他答应借给鲁内斯二人飞空艇以方便他们寻找可以解除诅咒的秘银的戒指（**ミスリルの**指轮）。离开卡兹斯村后来到左边的沙漠中央就可以直接进入希德的飞空艇内部，在里面他们遇到了一位名叫蕾菲亚（**レフイア**）的金发少女，她就是冶炼屋塔卡（**タカ**）的女儿，可惜的是她也无法打造秘银的戒指。但是众人从蕾菲亚那里了解到萨森国王手里也有这样一枚戒指。于是众人借助希德的飞空艇向萨森城堡进发，同时蕾菲亚也加入了队伍。



■**可获物品：**
武器**つえ**×1（通过回复的小屋左侧隐藏道路在小湖上面发光的草丛中）
头具**ミスリルかぶと**×1（通过回复的小屋左侧隐藏道路在小湖右侧发光的草丛中）
道具**ゼウスのいかり**×1（回复的小屋左侧小湖上面隐藏路线中）
道具**ポーション**×1（旅馆道具点柜台里面，柜台右边有隐藏通道）
道具**ポーション**×1（冶炼屋中发光的瓦罐中）

萨森城(サスーン城)

众人乘坐飞空艇跨越大片的森林，来到卡兹斯村西北方向的萨森城。在城门口他们遇到了一个金发寡言的少年，在他的带领下，一行人见到了萨森城的国王，遗憾的是此时城内的人们也都变成了幽灵状态。大家说明了来意后，国王告诉说去封印洞窟中寻找拿着秘银戒指的萨拉公主。剧情之后金发少年英格斯也会加入队伍。



■**可获物品：**
金钱1000**ギル**×2（穿过2F右侧破损的墙壁下楼回到1F）
魔法**ブリザド**×1（穿过2F右侧破损的墙壁上楼到3F）
盾牌**かわのたて**×1（穿过2F右侧破损的墙壁上楼到3F）
武器**ブロンズナックル**×1（从3F宝箱左侧破损的墙壁穿过拐到右上隐藏房间）
道具**フエニックスのお**×1（穿过2F左侧破损的墙壁）

FINAL FANTASY III

武器きのや×20（左塔3F）
武器せいなるや×20（左塔3F）
武器ワイトスレイヤ×1（左塔4F注意会受到怪物グリフォン的袭击）
武器きのや×20（右塔3F）
武器せいなるや×20（右塔3F）
道具ポーション×1（右塔4F）
武器きのや×20（右塔4F）
武器ゆみ×1（右塔4F）

封印洞窟(封印の洞窟)

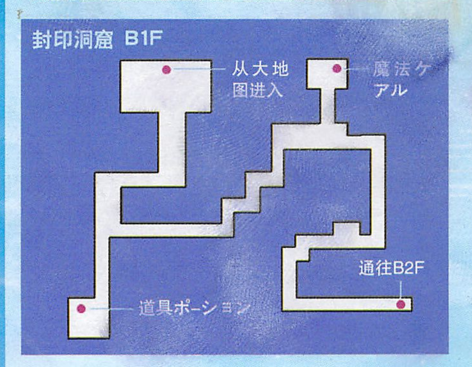
乘坐飞空艇来到萨森城东北方向的封印洞窟，之前一定要记得买一些回复异常状态的道具，尤其是解毒用的**どくけが**和去处黑暗状态的**めぐすり**。因为洞窟里一些怪物的攻击是附带异常状态的。在B2F会遇到萨拉公主，她作为NPC也会暂时加入队伍，战斗中她会随机出现帮助大家回复或者攻击敌人。来到B3F就可以遇到BOSS**ジン**了。战胜它后四人会被再次召唤到水晶的房间，被水晶赋予力量后，通过魔法阵可返回大陆。现在终于可以转职了，玩家可以根据自己的喜好来进行职业搭配，这里可以暂时先使用传统的职业组合，即战士、黑魔、白魔、赤魔的组合。

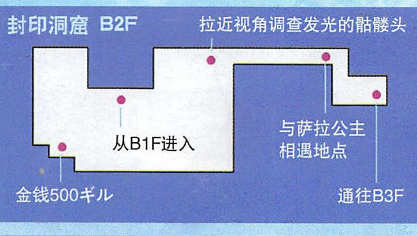
详解 BOSS战

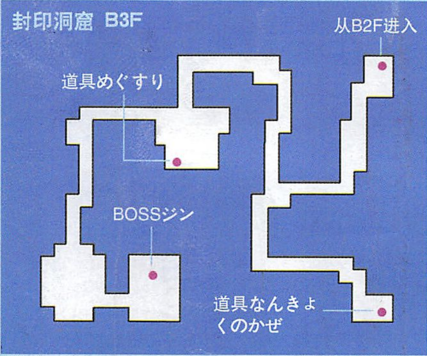
BOSS资料：ジン	
HP	600
获胜金钱	1400ギル
获胜经验	200EXP
弱点属性	冰

■攻略要点：

因为之前在萨森城可以取得一些不错的装备，所以这一战的难度也不大。由于DS版的本作中新人也可以使用初级的魔法，也更降低了这一战的难度。在萨森城宝箱中取得1级冰魔法**ブリザド**成为本战的关键，正好可以通过弱点属性攻其要害，只要适当通过魔法进行回复本战可以轻松获胜。







萨森城(サスーン城)

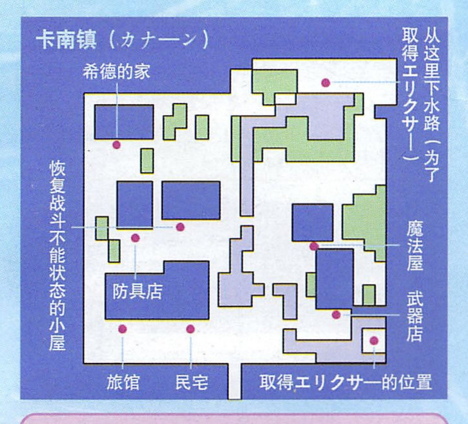
卡兹斯村(カズス)

众人步行回到萨森城，萨拉公主利用圣泉解除了诅咒，被变成幽灵的人们终于恢复原貌。与国王对话后英格斯正式加入了众人的队伍。再次返回卡兹斯村，发现这里的居民也恢复了正常，蕾菲亚跟随着父亲回到了她熟悉的冶炼屋，此时可以稍微整理下装备进入村子右上的秘银矿山，进入里面后调查场景左上方的石柱，会开启隐藏的通道，在迷宫深处可以获得武器**ミスリルソード**×2。

再次来到卡兹斯村的旅馆中，见到已经恢复过来的希德，交谈后他会以NPC的身份加入队伍。为了给飞空艇加装秘银金属，众人来到冶炼屋找蕾菲亚的父亲塔卡帮忙，经过紧张的改装工作后，飞空艇被停泊在卡兹斯村左边的沙漠中。登上飞空艇后发现蕾菲亚早已经在里面了，原来她又偷跑了出来。加装了秘银金属头的飞空艇将卡兹斯村左边的岩石撞碎，当然飞空艇也因此而报废。突破了障碍后众人继续南下向卡南镇进发。

卡南镇(カナーン)

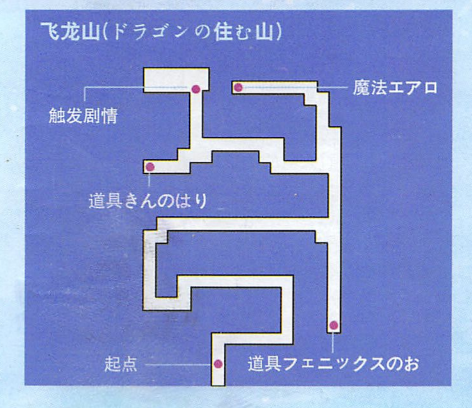
来到了希德的故乡卡南镇后他就会离开队伍，在村子右下方找到**エリクサ**—后将它交给希德生病的妻子，这样可以在密室中获得不少好的道具和装备。在旅馆旁边的民宅中找到卧床不起的少女，触发剧情后就可以去下一目标地点飞龙山（**ドラゴンの住む**山）了，之前可以先在村子里整理下装备和消耗道具。



■可获物品：

道具**ラちでのこづち**×1（旅馆右边民宅从发光的柴堆中）
道具**きんのはり**×1（民宅从左侧墙壁穿过在暗室发光的柴堆中）
道具**エリクサ**—×1（村子右下方取得）
魔法**ブタイン**×1（用**エリクサ**—康复希德的妻子后在密室中）
武器**てつのや**×20（用**エリクサ**—康复希德的妻子后在密室中）
武器**グレートボウ**×1（用**エリクサ**—康复希德的妻子后在密室中）
道具**ポーション**×1（用**エリクサ**—康复希德的妻子后在密室中）
道具**フェニックスのお**×1（用**エリクサ**—康复希德的妻子后在密室中）
道具**きんのはり**×1（用**エリクサ**—康复希德的妻子后在密室中）
道具**こびとのパン**×2（用**エリクサ**—康复希德的妻子后在密室中）
金钱2000**ギル**×2（密室右边的隐藏房间）
道具**フェニックスのお**×2（密室右边的隐藏房间）

飞龙山（ドラゴンの住む山）



离开卡南镇之前最好先在旅馆的道具店中多买些可以解石化状态的道具**きんのはり**，因为飞龙山中有许多敌人普通攻击都附加石化效果。一路来到山顶后众人被抓到飞龙的巢穴中，在那里会遇到卡南镇中少女的恋人戴修（**テッシュ**）。被惹怒的龙王巴哈姆特此时会来攻击众人，因为实力实在相差悬殊大家只能跟着戴修一起跳崖逃生。戴修会暂时以NPC的身份加入队伍，并且还能从他那里获得缩小魔法**ミニマム**。

详解 BOSS战

BOSS资料：バハムート	
HP	34000
获胜金钱	165000ギル
获胜经验	20000EXP
弱点属性	风

■攻略要点：

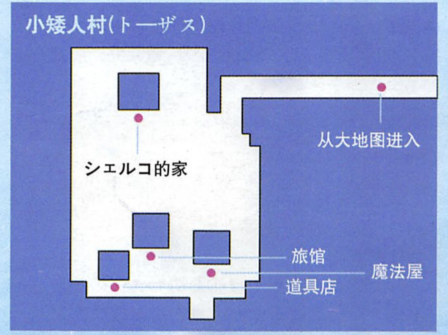
这一战以现在众人的实力是绝对没有胜算的，所以只有一条路，那就是跑。只要逃跑成功就可以继续发生后面的情节，反之则只能被全灭重新再来。

回复之森（回复の森）

再次返回大陆的众人下行不远就进入了回复之森，现在已经到了小人国所生活的地域，之前获得的缩小魔法**ミニマム**自然也就派上了用场。回复之森的左、上、右三个泉水分别有回复战斗不能、回复HP、MP以及从小人状态恢复正常的效果。将主角一行四人全部变成小人状态后离开回复之森，在南方森林的左下角位置就可以进入小矮人村（**トーザス**）了。此时建议将所有职业都变成魔法系，并且人物的位置也调到后排，变成小人后攻击力和防御力都会变成1，只有魔法攻击还能对敌人有效果，因此一定要小心，实在打不过敌人就逃跑吧。

小矮人村（トーザス）

成功进入小人村后，来到场景西北方向进入**シエルコ**的家，会发现**シエルコ**因为食物中毒而卧床不起，只要给他一个解毒道具**どくけが**就可以使其康复。作为答谢他会打开房间内的隐藏通道，穿过小矮人村的地下通道（**トーザスの抜け道**），当众人重返地面的



时候，已经来到了山脉的另一侧，穿过森林进入北方的洞穴——海盗的基地（**バイキングのアジト**）。

■**可获物品：**
手腕**ミスリルのうでわ**×1（**シエルコ**家中调查桌子）
武器**ほのおのつえ**×1（**シエルコ**家中调查书架）
魔法**ファイラ**×1（**シエルコ**家中调查书架）
魔法**ケアルラ**×1（**シエルコ**家中调查瓦罐）
道具**フェニックスのお**×2（**シエルコ**家的暗室中）

海盗的基地（バイキングのアジト）

众人在基地的二层（右下方向）找到了海盗的头领，他告诉大家说不知道什么原因惹怒了海龙王，它封锁了整个港口大家都无法乘船出行了。而海盗的船航母号（**エンタ—ブタイズ**）此时就停到岸边，但是这时候千万别上去，否则就会被实力强大的海龙王全灭。在这里修正一下，旅馆中有魔法商人卖魔法，可以选购一些。在保持着所有人都是小人状态下向西北方向的尼普顿海神殿（**ネブト**神殿）进发。

■**可获物品：**
武器**スパークダガ—**×1（一层右下方穿过隐藏通道）
魔法**サンダラ**×1（二层在入口与莫古利之间下边墙壁中有隐藏通道，穿入后可找到）
魔法**ファイラ**×1（二层在入口与莫古利之间下边墙壁中有隐藏通道，穿入后可找到）
魔法**ブリザラ**×1（二层在入口与莫古利之间下边墙壁中有隐藏通道，穿入后可找到）
武器**バイキングアクス**×1（二层右下方有隐藏通道可进入三层，在三层可找到宝箱）
金钱3000**ギル**×1（二层右下方有隐藏通道可进入三层，在三层可找到宝箱）

尼普顿海神殿（ネブト神殿）

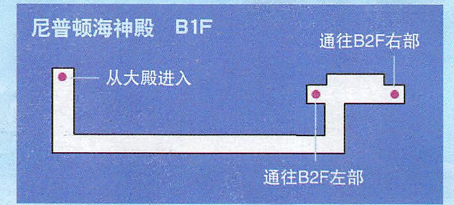
因为此时的众人都变成了小人状态，战斗起来就会吃力一些。NPC戴修还会像之前的萨拉公主那样偶尔客串出来帮助。鉴于迷宫的深层还有强力的BOSS等着我们去解决，前面的小喽罗就用1级的黑魔法来对付吧。让一个白魔专门去回复好了。途中的宝箱一定不要忘记拿。到达B3F就会遇到BOSS**おおネズミ**。打败它后取得被偷走的宝石（**ネブト**），将它按到大殿前龙头雕像的另一只眼睛处，海龙王的怒火终于被平息了。

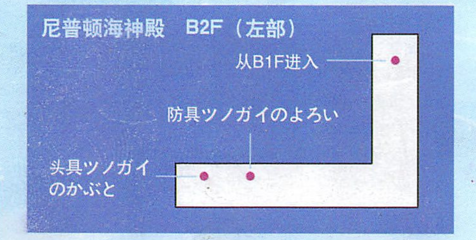


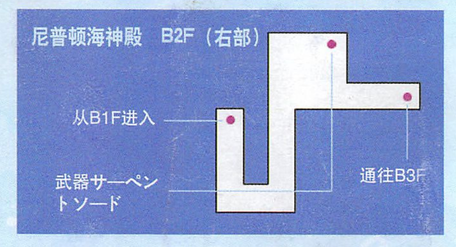
BOSS资料：おおネズミ	
HP	900
获胜金钱	1500ギル
获胜经验	1200EXP
弱点属性	无

■**攻略要点：**

之前如果有取得**ほのおのつえ**一定要给己方的一个黑魔装备上，因为它可以提高火属性魔法的伤害，用3级火魔法**ファイラ**对它应该会有比较好的效果。但是这个BOSS并没有弱点属性，所以用什么属性的魔法攻击都差不太多。只要注意好回复，并且拥有足够的MP打败它并不是一件困难的事情。









托克鲁村（トックル）

胜利归来的众人回到海盗基地把喜讯带给这里的海盗们，按照之前的约定，海盗的头目将航母号借给了四位光之战士。沿着海岸线向西南，进入一个坐落在海岸边上小村镇，这里就是托克鲁村。从这里了解到近期经常有阿加斯城（**ア—ガス**）的士兵来抓人，在村庄里搜刮一圈之后就可以离开了。

■**可获物品：**
道具**バッカスのさけ**×1（左下门被封锁的瓦房左侧木桶中）

武器**グレートボウ**×1（上个道具取得点上方的瓦房右侧的木箱中）
道具**ラミアのうろこ**×1（场景左上方的一颗树下）
武器**こおりのつえ**×1（场景右上方草地上）
武器**ソニックナックル**×1（村长家暖炉中的瓦罐中）
武器**サーペントソード**×1（村长家暖炉中的宝箱中）
防具**けんぽうぎ**×1（村长家暖炉中的宝箱中）

古代人之村(古代人の村)

穿过沙漠一直向西就可以来到古代人之村，众人从这里了解到阿加斯城就在村子的北部。这里有不错的装备和魔法卖，可以在附近多打打敌人攒些钱把装备凑齐。村子的右边有一个陆行鸟森林，里面栖息着数只陆行鸟。骑着陆行鸟移动的速度非常快，并且不会遇敌，是个不错的交通工具。另外跟地图南部的一个小孩说话，再骑着陆行鸟绕着大陆跑一圈的话，回来跟他说话就可以获得道具**こびとのパン**的奖励，每跑一圈都可以取得。

阿加斯城(アーガス)

乘陆行鸟回到托克鲁村换乘航母号继续北上，在西北方向的海岸线上见到一座城堡，这里就是阿加斯城。但是此时城内空无一人，在这里搜刮一下宝箱就可以离开了。

■可获物品：
金钱1000**ギル**×3（调查2F右上角发光的烛台进入密道在右边的密室中）
金钱100**ギル**×2（调查2F右上角发光的烛台进入密道上到3F的密室）
金钱1500**ギル**（调查2F右上角发光的烛台进入密道上到3F的密室）
金钱1000**ギル**×3（调查2F右上角发光的烛台进入密道上到3F的密室）
武器**キラーボウ**×1、箭矢**ひかりのや**×20、箭矢**メデューサのや**×20（从上面取得宝箱的房间来到城外，将盗贼职业排到队伍的最前面或使用魔法钥匙开启左塔的房门）
武器**ひかりのほん**×1、武器**ほのおのほん**×1、武器**こおりのほん**×1、箭矢**こおりのや**×20、箭矢**ほのおのや**×20、防具**がくしゃのふく**×1（将盗贼职业排到队伍的最前面或使用魔法钥匙开启右塔的房门）
道具**ボムのかけら**×1（4F右侧有一个可以下行的隐藏通道，进入隐藏房间）
道具**なんきょくのかぜ**×1（4F右侧有一个可以下行的隐藏通道，进入隐藏房间）
道具**ほっきょくのかぜ**×1（从上面两个宝箱之间的隐藏通道进入隐藏房间）

葛尔干族人的峡谷(グルガン族の谷)

从阿加斯城一直向西行走就可以来到葛尔干族人的峡谷，在这里众人见到大贤者，并且从他那里获得了可以变身成为青蛙的魔法**トード**。拿完宝箱后就可以离开了。

防具**まどうしのふく**×1（通过峡谷最下层下方的隐藏通道进入隐藏房间）
武器**こおりのつえ**×1（通过峡谷最下层下方的隐藏通道进入隐藏房间）
武器**ほのおのつえ**×1（通过峡谷最下层下方的隐藏通道进入隐藏房间）

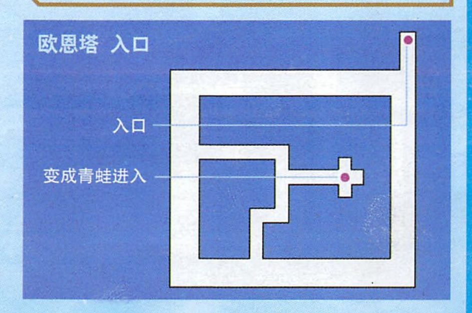
欧恩塔(オーエンの塔)

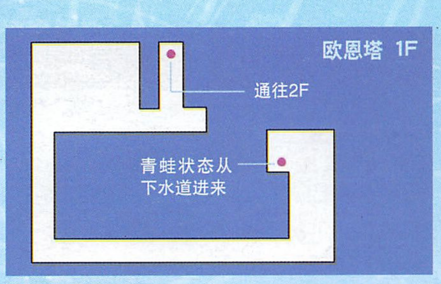
离开了葛尔干族人的峡谷后一直向大陆的东北方向前进，在大陆的边缘处见到一座高耸的铁塔，这就是下一个目标地欧恩塔。进入之前最后先准备足够数量的**やまびこそう**与**きんのはり**。在入口处使用魔法**トード**将所有人都变成青蛙后进入下水道,潜入塔内后再用魔法恢复原貌。整个高塔共有10层,但是迷宫却不大，路线也比较的简单。在5F时要调查一下墙壁才能开启隐藏的路线。到达10F后就会遇到BOSS**メデューサ**，战胜它后戴修为了修理塔内已经失控的机械而只身跳入火炉，他也因此而离开了队伍。平息了欧恩塔内部的机械事件，众人都回到航母号上，而北方的旋涡也已经消失，终于可以继续北上航行了。

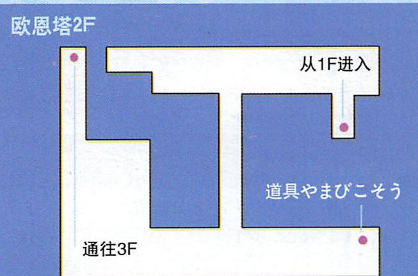
详解 BOSS战

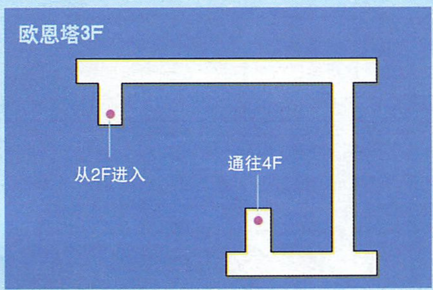
BOSS资料：メデューサ	
HP	3000
获胜金钱	2600ギル
获胜经验	1680EXP
弱点属性	无

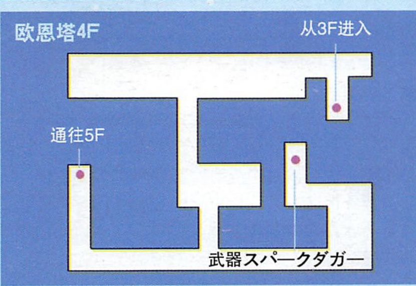
■攻略要点：
这场战斗相比之前的BOSS显得要强了一些，BOSS的普通物理攻击会有沉默效果，所以一定要多带一些可以解除沉默的道具**やまびこそう**，除此以外他还有石化攻击，也要小心，回复用的金针（**きんのはり**）自然是少不了。当BOSS的HP量被扣除大半后他会开始使用伤害较大的魔法攻击，白魔的3级回复魔法**ケアルラ**这个时候就会派上用场了。

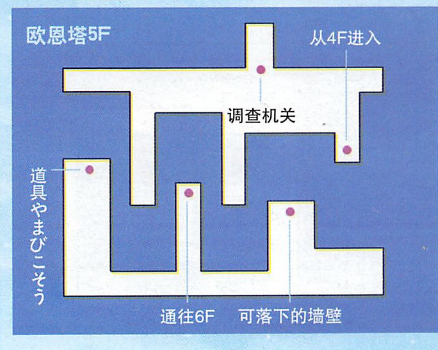


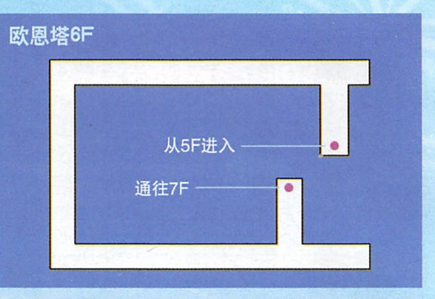

欧恩塔 1F
通往2F
青蛙状态从
下水道进来

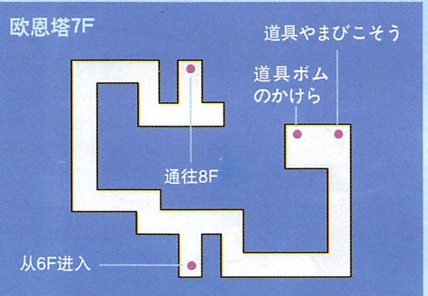

欧恩塔2F
从1F进入
道具やまびこそう
通往3F

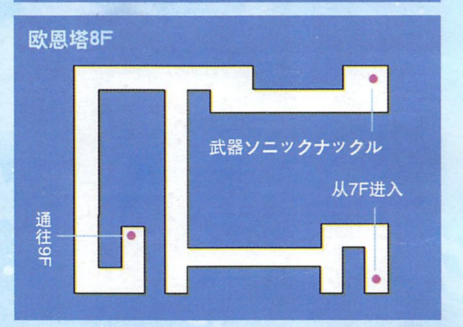

欧恩塔3F
从2F进入
通往4F

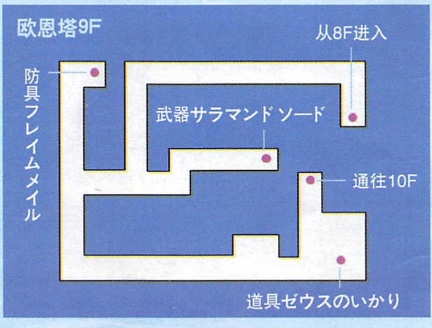

欧恩塔4F
从3F进入
通往5F
武器スパークダガー

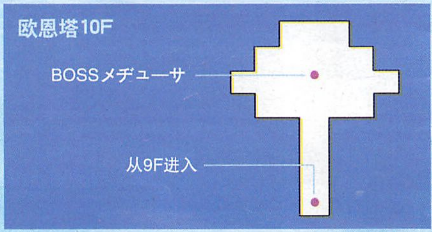

欧恩塔5F
从4F进入
调查机关
道具やまびこそう
通往6F
可落下的墙壁


欧恩塔6F
从5F进入
通往7F


欧恩塔7F
道具やまびこそう
道具ボム
のかけら
通往8F
从6F进入


欧恩塔8F
武器ソニックナックル
从7F进入
通往9F


欧恩塔9F
从8F进入
防具フレイムメイル
武器サラマンドソード
通往10F
道具ゼウスのいかり


欧恩塔10F
BOSSメデューサ
从9F进入

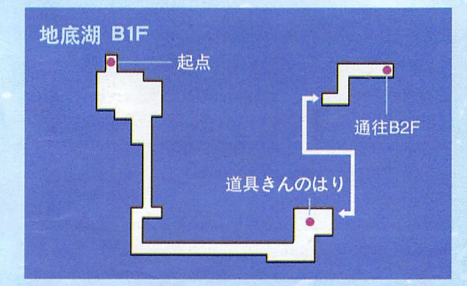
多瓦夫族的洞窟(ドワーフの洞窟)

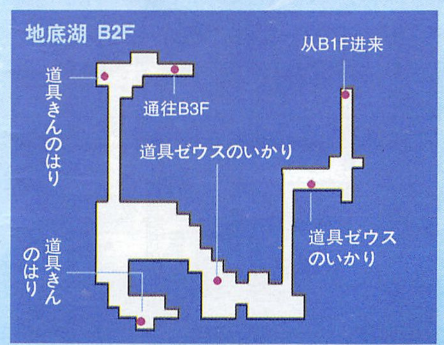
乘船来到西北方向的多瓦夫小岛，进入多瓦夫族的洞窟得知他们的圣物——一个神角被人盗走，而偷角的小偷此时却潜藏在洞窟下层的湖底中。众人决定帮助他们找回神角，来到洞窟的下层用**トード**魔法将所有人都变成青蛙，这样就可以下到湖底了。

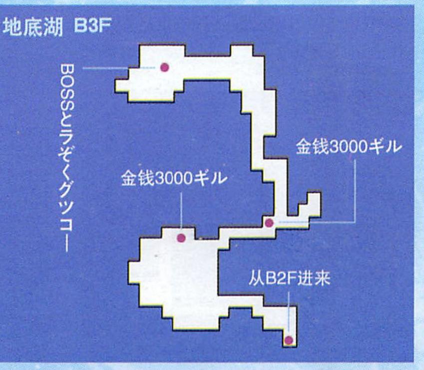
道具**ラッコのあたま**×1（在炎之洞窟打败**サラマンダー**后与宝物库旁边的人对话）
道具**エリクサー**×1（同上）
手腕**ガントレット**×1（同上）
武器**キラーボウ**×1（同上）
道具**やまびこそう**×1（同上）
道具**きんのはり**×1（同上）
防具**がくしゃのふく**×1（同上）
武器**ほのおのほん**×1（同上）
头具**がくしゃのぼうし**×1（同上）
武器**こおりのほん**×1（同上）
防具**ナイトのよろい**×1（同上）
武器**ひかりのほん**×1（同上）
道具**フェニックスのお**×2（同上）
盾牌**ゆうしゃのたて**×1（同上）
道具**ギサールのやさい**×1（同上）

地底湖(地底湖)

进入迷宫前还是要多带一些回复异常状态的道具，里面的敌人多数都会状态攻击。来到B3F就可以找到偷盗神角的**とラぞくグツコー**，将其打败后就可以夺回神角。把它带回到多瓦夫族的洞窟交给那里的族人，结果







没有想到，**とラぞくグツコー**不仅没有死，还一直尾随着众人也回到了洞窟，两只神角都被他抢走了。而他自己却逃到了炎之洞窟中去了，为了能够找回两只神角，众人只能再次起程。

详解 BOSS战

BOSS资料：とラぞくグツコー	
HP	3500
获胜金钱	3500ギル
获胜经验	2304EXP
弱点属性	无

■**攻略要点**：

这一战的难度也并不高，虽然BOSS没有弱点属性，但同时他也没有很强的攻击技能，只要白魔注意好回复基本不会有生命危险。当BOSS的HP被打掉过半以后，他会给自己使用回复魔法，不过不用怕，他回复的那点血量并无法阻止我们将其打败。偶尔他还会对我方角色使用缩小魔法，一定要在第一时间用魔法将其回复，否则战斗力会大受影响。

炎之洞窟(ほのおの洞窟)

炎之洞窟位于多瓦夫族的洞窟的北部，建议让队伍中的黑、白魔都装备上两把冰之杖（**こおりのつえ**），因为迷宫内的敌人大多弱点都是冰属性，用武器自带的冰魔法就可以给敌人造成相当的伤害。迷宫中有许多的岩浆踩上后会受到伤害，要尽量去避免长时间走在上面。BOSS**サラマンダー**在最深层的水晶的房间里，打败它后可以获得火之水晶的力量，又有四个全新的职业可以供玩家使用了：骑士、猎人、学者和风水师。

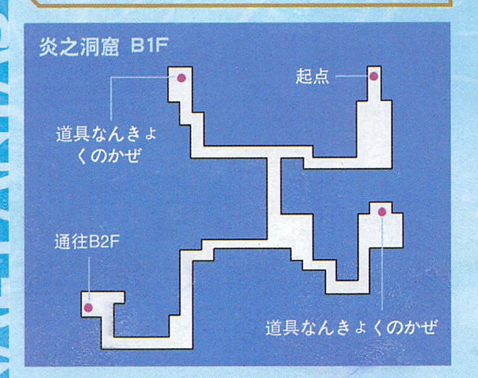
详解 BOSS战

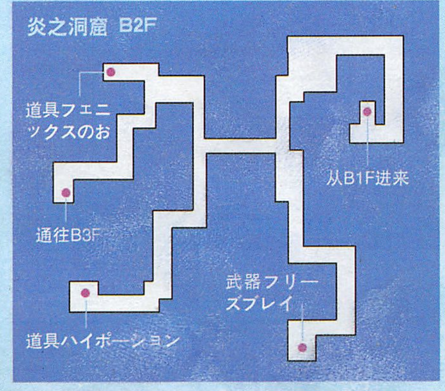
BOSS资料：サラマンダー	
HP	5700
获胜金钱	3700ギル
获胜经验	2744EXP
弱点属性	冰

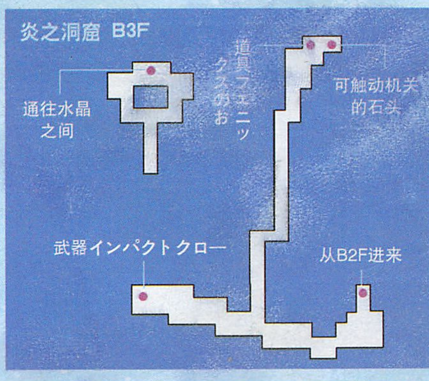
■**攻略要点**：

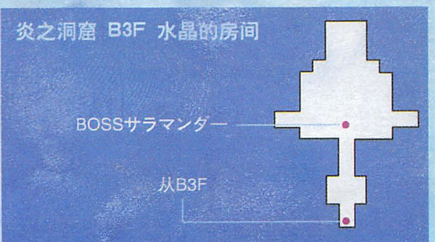
因为BOSS的弱点属性为冰，所以一定要用冰魔法对其猛攻，给队伍中的黑魔装备上两把冰之杖（**こおりのつえ**）使用3级冰魔法**ブリザラ**可以给予对手相当大的伤害。BOSS唯一一个伤害比较大的技能是对我方的全体火属性魔法，白

魔要注意及时的回复。只要不是运气很差可以很轻松的打败它。









哈因城堡(ハインの城堡)

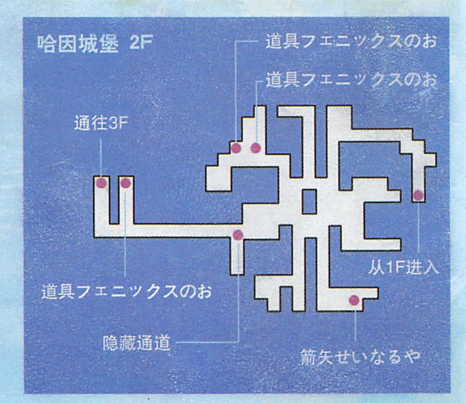
回到多瓦夫族的洞窟将两只神角交给那里的族人，他们非常高兴送给众人一把魔法钥匙，除此之外还开启了洞窟中的宝物库供光之战士进行"掠夺"(具体物品列表请参照前文)。修整一番后众人决定离开这里，走到门口时突然闯进来一个奄奄一息的青年，并且告知各位托克鲁村出了事情，众人再次马不停蹄的赶往那里，乘船南下一路颠簸回到托克鲁村，结果刚到门口就被士兵抓了起来并带到了哈因的空中城堡上去了，众人醒来后见到了阿加斯城的国王，来到监狱最右端的房间会发现一个小的老鼠洞，调查它旁边的瓦罐可以HP、MP全回复。众人使用缩小魔法**ミニマム**钻过老鼠洞进入了哈因城堡的内部。(如果没有缩小魔法可以从旁边一位即将死去的士兵那里获得)到达迷宫的第五层就会见到BOSS哈因，打败它后将从长老之树那里获得重要道具风之牙(**カゼのきば**)，再回到阿加斯城找国王可以获得另一个重要道具时间齿轮(**ときのはぐるま**)，另外在阿加斯城的左塔中找一个NPC说话还得到两个**エリクサ**—。

详解 BOSS战

BOSS资料：まどうしハイン	
HP	4500
获胜金钱	4300ギル
获胜经验	3464EXP
弱点属性	随机

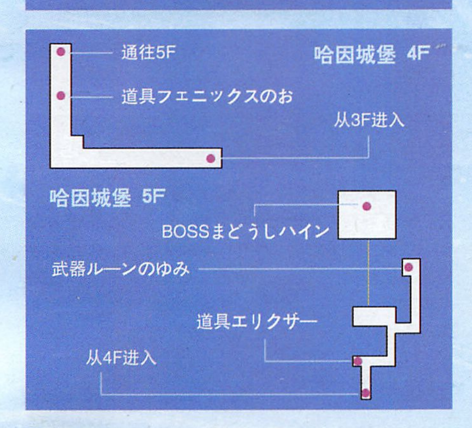
■攻略要点：

因为BOSS的弱点属性可以不断的变化，所以队伍中一定要有一个学者，以随时勘察对方的弱点属性。这一战黑魔将到关键作用，只要属性相克又是高等级魔法可以给予对手相当大的伤害。相对的物理攻击的效果并不明显，让学者投掷南极风(**なんきょくのかぜ**)也是个不错的选择。BOSS有一个技能可以使我方全部成员进入混乱状态，当对方进入濒死状态时会对我方使用全体冰属性魔法，会造成比较大的伤害，一定要尽快回复。



哈因城堡 3F

武器キングスソード
通往4F
金钱3000ギル
隐藏通道
金钱3000ギル
道具なんきょくのかぜ
金钱3000ギル
道具ボムのかけら
从2F进入
道具ゼウスのいかり



遇难船(难破船)

乘船回到卡南镇，将两个道具交给希德就可以改造飞空艇了。四个光之战士还从希德那里了解到自己的身世。全新的航母号可以实现水陆两种（按A键就可以飞起来），不过降落时必须在水面上。乘坐航母号飞出浮游大陆就可以来到一个广阔的昏暗世界，一直飞到世界的东北角，在那里可以找到一艘遇难船，在船的底层会遇到一位生病的少女，对她使用随便一个回复道具就可以使其苏醒，剧情过后这位名叫艾莉亚（**エリア**）的水之巫女就会以NPC的身份加入队伍。

■可获物品：
道具**ゼウスのいかり**×1（遇难船底层）
武器**ブラッドソード**×1（遇难船底层）

水之神殿(水の神殿)

从遇难船出来后一直向南登陆陆地，进入这里唯一的一个建筑水之神殿，众人与艾莉亚取走了水之水晶的碎片，有了它就可以解开水之洞窟的封印了。

水之洞窟(水の洞窟)

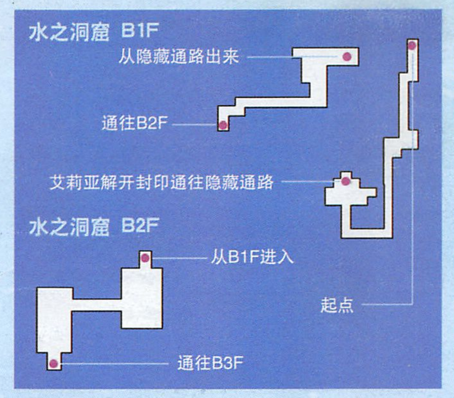
成功进入水之洞窟中，光之战士开始向迷宫的深处前进。这里建议将一个人的职业换成风水师，他的特殊技能“地形”可以无视敌人的属性而造成相当大的伤害。艾莉亚会随机在战斗中出现给我方使用回复或辅助魔法。这里的敌人多是怕雷，所以应该多用雷属性魔法进行攻击。来到水晶的房间后，艾莉亚为了保护鲁内斯而中了冷箭，打败BOSS**クラーケン**后，伤势严重的艾莉亚不幸死去，大地震过后，光之战士来到了一个陌生的城镇……光之战士又增加了四种新的职业选择：维京人、魔剑士、幻术师以及吟游诗人。

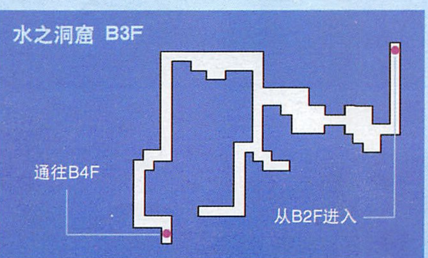
详解 BOSS战

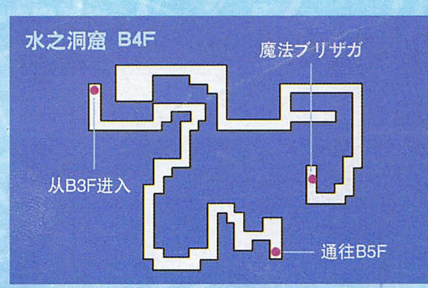
BOSS资料：クラーケン	
HP	8000
获胜金钱	5500ギル
获胜经验	5280EXP
弱点属性	雷

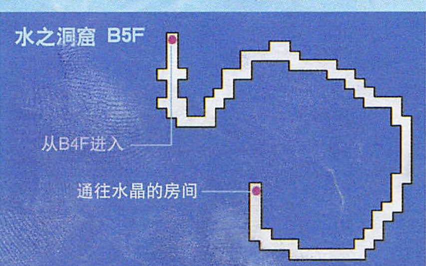
■攻略要点：

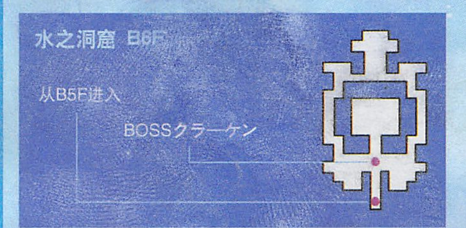
相比之下本战的难度实在是不高，BOSS除了有可以使我方成员变成黑暗状态的技能外，就只剩下伤害十分可怜的物理攻击了。再加上它有雷属性的弱点，黑魔可以用3级雷魔法**サンタラ**对其进行狂虐，而风水师的地形魔法威力也不可小窥，甚至有时的伤害能够上千，比黑魔还要厉害。总之这战是相当轻松的，只要没有大的失误都可以轻松搞定对方。





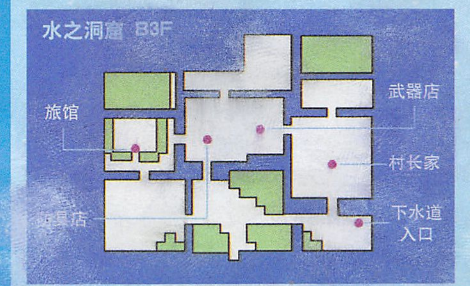






阿穆尔水街(アムル)

醒来的光之战士正在一个名为阿穆尔的小镇上，因为航母号被人锁上，所以首先要取得可以不陷入沼泽里的浮游靴（ふゆうそうのくつ）。到村长家说明原因后他就会打开通往水路的门锁，这样众人就可以进入右下方的下水道了。



■可获物品：
头具**くろずきん**×1（打开下水道后村子左上方）
手腕**どうぞくのこて**×1（打开下水道后村子左上方）
防具**くろそうぞく**×1（打开下水道后村子左上方）
道具**ギサールのやさい**×4（打开下水道后村子右上方）

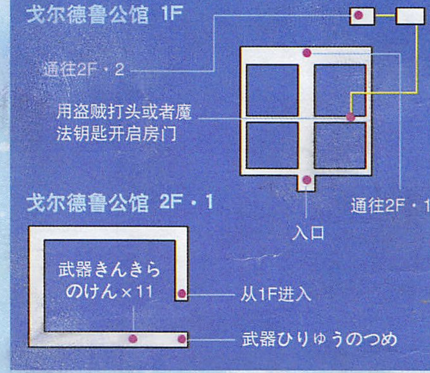
下水道(下水道)

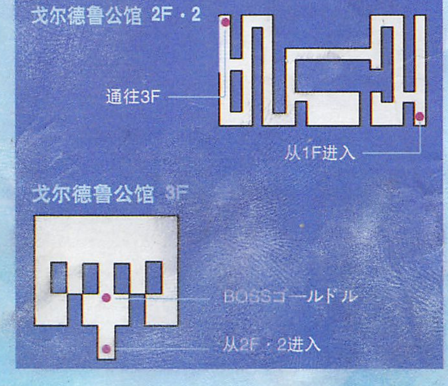
下水道一共分四层，而那个拥有浮游靴的古怪老人德拉利就住在下水道的最下层。在第三层时众人会遇到村中那四个自称为光之战士的白痴老头，替他们解围后一直来到最下层的房间中，就可以见到德拉利了。费了一番周折后终于拿到了浮游靴，众人被自动传送回到阿穆尔。

■可获物品：
武器**ネコのつめ**×1（B2F左下）
武器**カイザ—ナックル**×1（B4F桥左侧隐藏的房间）
手腕**パワ—リスト**×1（B4F桥左侧隐藏的房间）
武器**ポイズンダガ**—×1（B4F桥左侧隐藏的房间）
武器**ギヤマンのベル**×1（B4F桥右侧隐藏的房间）
武器**ハンマ**—×1（B4F桥右侧隐藏的房间）

戈尔德鲁公馆(ゴ—ルドルの馆)

一直南下从山脉的一端绕过来可以看到一片沼泽，因为有了浮游靴所以可以顺利的通过，而戈尔德鲁公馆就在沼泽地的后面。整个公馆虽然不大，但是因为遇敌率比较高，再加上敌人都比较强劲应付起来还颇有些棘手。在2F・1的房间中可以取得11把金光剑(き





んきらのけん），虽然武器的属性很差，但是却能卖个好价钱。在最后假的水晶房间中会遇到BOSS**ゴールドル**，虽然他的手下都不弱，但是没想到这个BOSS却是个酒囊饭袋，很好对付。战后众人可以获得一把钥匙（**クサリのカギ**），利用它就可以打开航母号上的枷锁了。



BOSS资料：ゴールドル	
HP	9000
获胜金钱	9900ギル
获胜经验	6560EXP
弱点属性	无

■攻略要点：

貌似黄金圣斗士的**ゴールドル**实力却是平平，笔者推荐使用双白魔+魔剑士+风水师的打法。其中一个白魔专门给魔剑士回复HP，而另一个白魔则负责保护所有人的安全。满HP的魔剑士与风水师的“地形”一个回合可以轻松扣掉对方2000多的HP，不出五个会合对方必死。小心他濒死状态下会对我方全体使用冰属性魔法。

萨洛尼亚国（サロニア）

终于回到了久违的航母号上，众人一路来到西北方向的大陆上。远远的可以看到一座雄伟的城堡，但是当航母号驶到城堡上方时却被正在交火的炮火击中，航母号因此而坠毁。落到地面上的众人首先来到西南方向的城外町中（萨洛尼亚国・西南），在酒馆中使萨洛尼亚国的小王子阿鲁斯加入。到萨洛尼亚国・东南进入龙骑士塔（**ドラゴンの塔**）在顶层可以获得不少的龙骑士装备。因为战争的原因，整个萨洛尼亚国目前只有其东北方向的城外町的武器店是开的，其它所有商店全部关门，那里也只有龙骑士用的枪卖。除此以外在萨洛尼亚国・东北中央水池右上方的树底下才能得到一个**エリクサー**。一切准备就绪后就跟着阿鲁斯一起进入到城堡中吧。

因为有王子阿鲁斯的陪同，大家顺利的进入到了萨洛尼亚城堡内部。就在半夜时事情发生了突变，被奸臣控制的国王自刎身亡，光之战士们自然不会放过已经魔化的大臣，将BOSS**ガルーダ**打败后，小王子阿鲁斯离开了队伍并且成为萨洛尼亚国的新国王，他将另一艘新的飞空艇鹦鹉螺号送给了众人（到外城右下方的房间跟NPC对话后即可得到），这样大家又可以在空中翱翔了。离开之前别忘了拿城堡内部的宝箱。

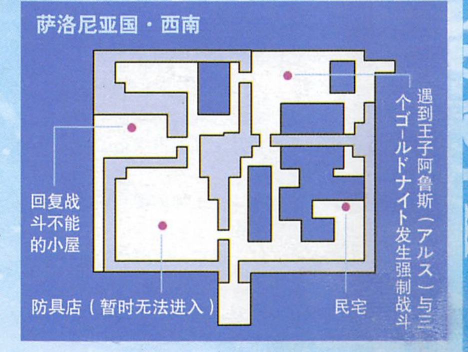
详解 BOSS战

BOSS资料：ガルーダ	
HP	10000
获胜金钱	10200ギル
获胜经验	8800EXP
弱点属性	风

■攻略要点：

之前的龙骑士装备自然不是白拿的，这里肯定会派上用处。建议队伍中最少有三个龙骑士，因为龙骑士的“跳跃”对BOSS有奇效，还可以躲避对方威力恐怖的范围雷魔法攻击，只要能够撑满三轮攻击，对方必死！如果实在感觉困难，就在外面练练级吧，顺便把龙骑士的职业熟练度也练上去。

萨洛尼亚国・西南



■可获物品：

道具**ギサールのやさい**×11（右下民宅穿过右侧隐藏通道）

防具**ドラゴンメイル**×1（阿鲁斯加入后与镇子中央老人对话）

武器**ウインドスピア**×1（阿鲁斯加入后与镇子左下角老人对话）

萨洛尼亚国・东南 龙骑士塔

■可获物品：

头具**ドラゴンヘルム**×4（龙骑士塔6F）

防具**ドラゴンメイル**×3（龙骑士塔6F）

道具**フェニックスのお**×2（龙骑士塔6F）

武器**サンダースピア**×3（龙骑士塔6F）

萨洛尼亚城堡内部

■可获物品：

箭矢**メデューサのや**×20（城堡内1F卧室右侧的密室中）

防具**さびたよろい**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）

武器**こおりのぼう**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）

武器**ほのおのじてん**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）

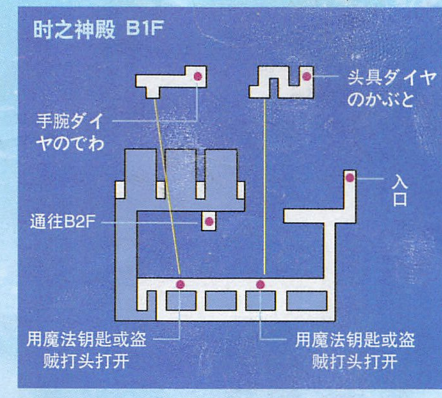
武器**マインゴーシュ**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）
武器**ドラゴンハンマー**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）
头具**がくしゃのぼうし**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）
武器**ゴーレムのつえ**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）
武器**こおりのじてん**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）
武器**ひかりのじてん**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）
武器**セレーネボウ**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）
武器**ブーメラン**×1（城堡内1F卧室右侧的密室中）
防具**だいちのころも**（从上面取得宝箱的房间下楼到B1F右侧的密室中）
防具**バイキングメイル**（从上面取得宝箱的房间下楼到B1F右侧的密室中）
武器**だいちのベル**（从上面取得宝箱的房间下楼到B1F右侧的密室中）
头具**ドラゴンヘルム**（从上面取得宝箱的房间下楼到B1F右侧的密室中）
防具**さびたよろい**（从上面取得宝箱的房间下楼到B1F右侧的密室中）
头具**バイキングヘルム**（从上面取得宝箱的房间下楼到B1F右侧的密室中）

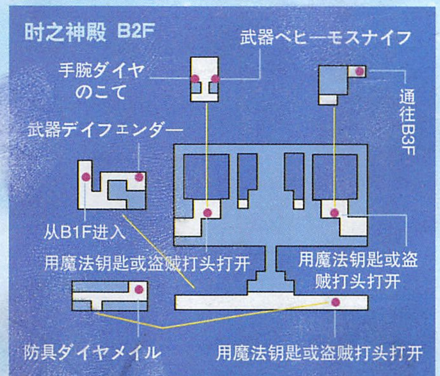
多加公馆(ドーガの馆)

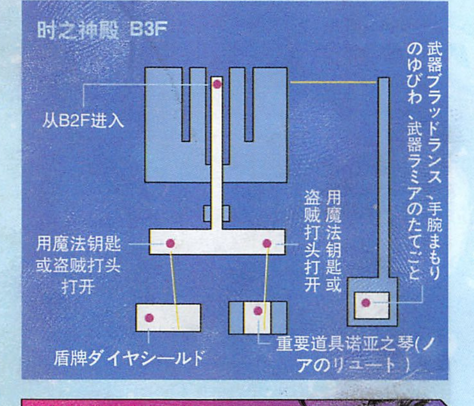
一路向南飞过大洋，来到个群山环绕的岛屿上。利用鹦鹉螺号强劲的动力飞空艇终于冲破风力来到山脉内部。进入多加公馆内部，会遇到魔导士多加对话后他就会加入队伍。公馆内部有回复道具和高等级白魔法可以购买，另外在一个烛台那里使用野菜（**ギサールのやさい**）还能召唤出用来储存道具用的肥陆行鸟。在多加的房间内调查右上角的烛台就可以开启隐藏通道，利用缩小魔法**ミニマム**进入魔法阵洞窟，一直来到魔法阵的尽头多加会使用魔法将鹦鹉螺号变成水陆两用，之后众人会被自动传送到大地图上，下一目标就是时之神殿和诺亚之琴（**ノアのリュート**）了。

时之神殿(时の神殿)

乘坐鹦鹉螺号来到萨洛尼亚国所在大陆的南端，从有一个凹口的位置潜水下去，就可以找到时之神殿的入口。这里的敌人多为水属性，多用雷属性魔法可以对其造成较大的伤害。建议在这个迷宫中多多练级，敌人的强度相比之前提高了不少，许多怪物都会全体高等级的魔法，如果被偷袭的话还会有全灭的危险，一定要小心。迷宫中几个宝箱中多有非常不错的装备，最好拿齐。只要安全来到B3F就可以取得诺亚之琴了。







乌妮的洞窟(ウネのほこら)

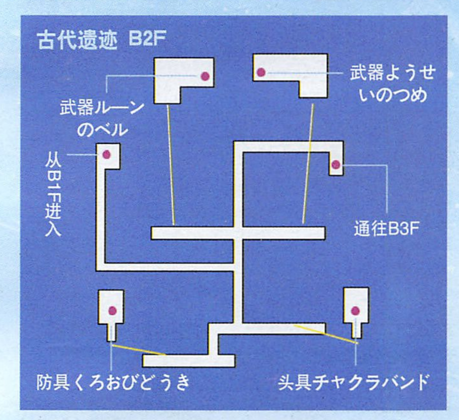
从时之神殿的海底浮起后，绕过山脉向北寻找就可以找到群山围绕的乌妮的洞窟，进入里面在乌妮的床前使用诺亚之琴，之后她就会加入队伍，并且将火之牙（**ひのきば**）交给大家。

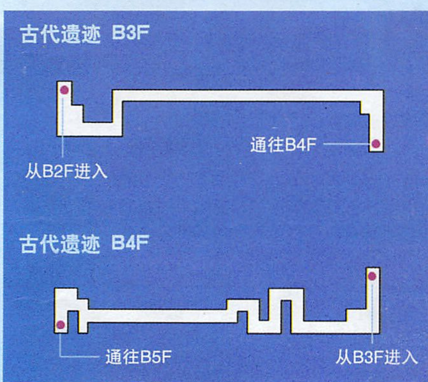
古代遗迹(古代遗迹)

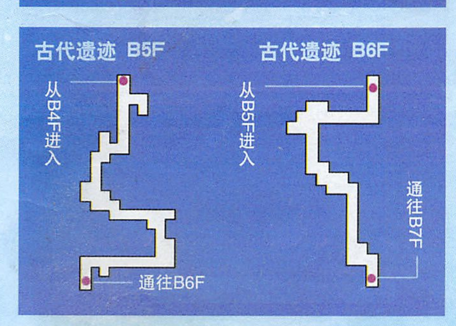
从乌妮的洞窟出来后乘鹦鹉螺号一直向北，同

古代遗迹 B1F

武器店
防具店
防具リフレクトメイル
入口
旅馆
通往B2F







古代遗迹 B7F

登上无敌号
从B6F进入

样在山脉中找到古代遗迹的入口,一层有旅馆和装备店可以进行下调整。因为有了乌妮的魔法，拦路的石块也被去除，注意这里的怪物在受到物理攻击都会自动复制，最好能一击必杀或者用魔法进行攻击。不过相比之下这里的怪物要比时之神殿里的弱了许多,至少不用担心有被全灭的危险，当来到遗迹的最底层就可以登上无敌号了。与其说是飞空艇，不如称其为空中的“航空母舰”，船内有各种商店以及免费休息的地方，甚至连储存道具的肥陆行鸟也被安置在其中。调查甲板右边的手舵就可以控制无敌号飞行了。

魔剑士之村 法尔卡巴德(ファルガバード)

无敌号拥有飞跃小山脉的能力（有雪覆盖的山无法飞跃），从萨洛尼亚国向西南方向飞，飞跃两个小山后可以找到魔剑士之村，进入里面在村子的右上方面可以发现一个瀑布，进入里面跟一个老者进行战斗获胜后可以获得暗黑剑菊一文字（**きくいちもんじ**）。进入村子左上角的洞窟中能够取得几样非常不错的装备，也一定不要错过!

■**可获物品:**
防具**デモンズメイル**×1（从瀑布内部的南边下水道来到村子右下角）
道具**ハイポ—ション**×1（从瀑布内部的南边下水道来到村子右下角）
盾牌**デモンズシ—ルド**×1（从瀑布内部的南边下水道来到村子右下角）
武器**ブレスド ハンマ—**×1（从瀑布内部的南边下水道来到村子右下角）
武器**ブレスド ハンマ—**×1（村子左上角的洞窟中)
防具**デモンズメイル**×1（村子左上角的洞窟）
武器**こてつ**×1（村子左上角的洞窟中）
武器**あしゅら**×1（村子左上角的洞窟中）

暗黑洞窟(暗黑洞窟)

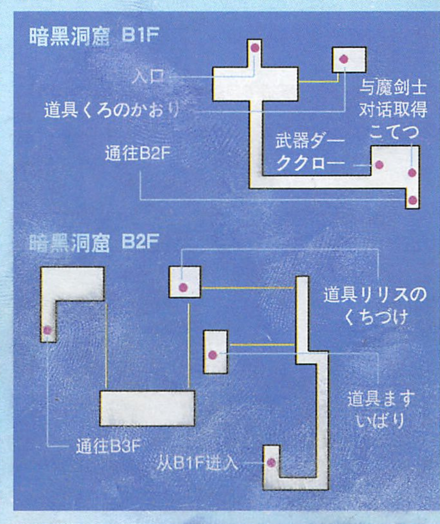
来到世界东北的一片布满山脉的大陆上，利用无敌号的跳跃能力跳过多个小山包，这样就可以找到藏在里面的暗黑洞窟。整个迷宫的层数比较多，敌人也比较厉害。针对这里的怪物多数受到物理攻击就会复制，所以推荐在队伍中搭配一个魔剑士。另外在迷宫中还能获得一整套的源氏装备（以**げんじ**开头的），一定不要错过。在迷宫的尽头战胜了BOSS**ヘカトンケイル**后就可以获得土之牙（**つちのきば**）。

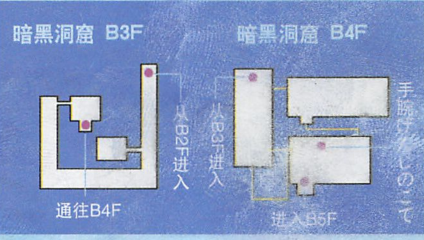


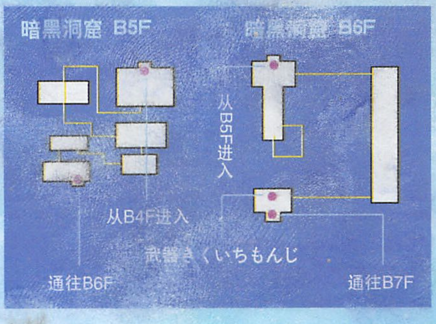
BOSS资料：ヘカトンケイル	
HP	28000
获胜金钱	8000ギル
获胜经验	14400EXP
弱点属性	无

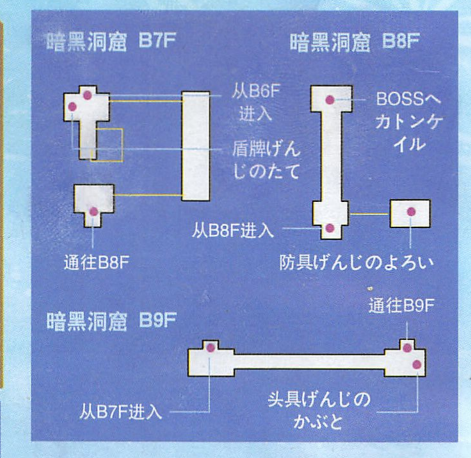
■攻略要点：

只要玩家之前按部就班的打过来，等级不是太低的话，这一战应该很轻松就可以通过。BOSS只有每轮两次威力不大的物理攻击，对我方根本购不成威胁。相反我方的因为有一套源氏装备的魔剑士所以攻击威力应该不成问题，风水师一般也能达到3000以上的伤害，如果运气好的话有时还能达到9999的伤害。









古代民的迷宫(古代の民の迷宫)

乘坐无敌号一直向西，会看到在一片森林里有四对石像，这就是水晶塔的结界，下了飞空艇走过去就可以将其全部破坏。再乘无敌号飞越小山包来到水晶塔前，进入古代民迷宫。直接进入正前方的门，在这里赢得一场BOSS战后记得获得土之水晶的力量。这样就可以获得最后四种职业：空手道家、导师、魔人和魔界幻士。之后就可以暂时离开这里了。

详解 BOSS战

BOSS资料：テイターン	
HP	29000
获胜金钱	13500ギル
获胜经验	27600EXP
弱点属性	无

■攻略要点：

这场BOSS战与刚刚在暗黑洞窟中结束的那场极为相似，BOSS的攻击方式与外形也基本相同。当BOSS的HP被扣掉大半后他会对我方使用全体魔法，只要用物理攻击配合风水师的方式即可获胜。

※为了更好的准备最终的决战，在去多加公馆之前不妨先到世界各地去取得一些召唤兽和上等装备，因为篇幅关系，下面所列出的迷宫就不列出具体地图了，不便之处还请读者大人海涵！

多加村(ドーガ村)

乘鹦鹉螺号来到多加馆所在岛屿，在岛屿的右侧潜入水中。沿着深沟向岛屿的中心前进，在尽头处浮起正好可以在大陆的地中湖中浮起来，这样就可以进入多加村了。在这里可以买到许多高等级的魔法。

萨洛尼亚的地下迷宫(サロニアの地下迷宫)

乘坐鹦鹉螺号从萨洛尼亚城堡的东南方向潜入水中，即可看到地下迷宫的入口。在5F会接受奥丁（**オーディーン**）的挑战。如果玩家拥有熟练度在70以上的盗贼，可以在奥丁的身上偷盗到武器**グングニル**。取得胜利后即可获得召唤魔法**カタスト**。



BOSS资料：オーディーン	
HP	31000
获胜金钱	16800ギル
获胜经验	20000EXP
弱点属性	无

■攻略要点：

此时的玩家都拥有了高等职业，战胜奥丁应该不是一件困难的事情。骑士与忍者再搭配上导师和魔人，物理攻击与魔法攻击双管齐下可以轻松的战胜它。

■可获物品：

武器**ゴーレムのつえ**×1（3F宝箱）
武器**ルーンのベル**×1（3F宝箱）
盾牌**イージスのたて**×1（3F宝箱）
防具**リフレクト メイル**×1（3F宝箱）
武器**ヘヴィランス**×1（3F宝箱）
道具**フェニックスのお**×4（4F穿过右侧隐藏通道，打开宝箱有敌人）
道具**エリクサー**×4（4F穿过右侧隐藏通道，打开宝箱有敌人）

多尔湖(ドール湖)

换乘无敌号回到浮游大陆，在大陆的中央偏西的位置，会看到一个大型的湖泊，湖泊里面隐约可以看到有东西在游动。将无敌号停在岸边，走进湖中央即可进入多尔湖的内部。到达迷宫的底层后我们将接受来自海龙王利维亚桑的挑战，作为系列的传统召唤兽自然拥有着不俗的实力，战胜它后就得到新的召唤魔法**リバイア**了。



BOSS资料：リバイアサン	
HP	32000
获胜金钱	17100ギル
获胜经验	20000EXP
弱点属性	雷

■攻略要点：

对方的普通物理攻击附加石化的效果，并且几率非常得高，如果有队友被石化一定要尽快的去回复。因为它的弱点为雷属性，让队伍中的魔人多使用高等级的雷属性魔法可以给予对手相当的伤害，当BOSS HP被扣掉大半后会使用全体大伤害攻击大海啸，威力十分的恐怖。

■可获物品：

道具**ハイポーション**×3（B1F宝箱）
道具**エリクサー**×1（B1F宝箱）
道具**かみがみのいかり**×1（B1F宝箱）
道具**だいちのドラム**×1（B1F宝箱）
道具**ほっきょくのかぜ**×1（B1F宝箱）
盾牌**イージスのたて**×1（B2F宝箱）
武器**プラチナハンマー**×1（B2F宝箱）
道具**バッカスのさけ**×1（B2F宝箱）
道具**かめのこうら**×1（B2F宝箱）
道具**しろのかおり**×1（B2F宝箱）
道具**ブラックホール**×1（B3F宝箱）
武器**プラチナハンマー**×1（B3F宝箱）
防具**リフレクト メイル**×1（B3F宝箱）
道具**くろのかおり**×1（B3F宝箱）
道具**てんぐのあくび**×1（B3F宝箱）
道具**リリスのくちづけ**×1（B3F宝箱）

巴哈姆特洞窟(バハムートの洞窟)

来到浮游大陆的东南方向，在原来进入小矮人村的那片拥有大面积森林的陆地上，西侧有一排小山包，利用无敌号飞跃过去就可以看到巴哈姆特洞窟的入口了。

在洞窟的地下三层将再次遇到传说中的龙王巴哈姆特，战胜它后就即可获得召唤魔法**バハムル**。



BOSS资料：バハムート	
HP	34000
获胜金钱	16500ギル
获胜经验	20000EXP
弱点属性	风

■攻略要点：

前期BOSS只有每回合两次的物理攻击，对我方并不能构成太大的威胁，但当它HP被扣掉大半后开始用范围大伤害魔法+物理攻击的方式来摧残我们，想要抗下来并做出反击相当的困难,这将是一场十分艰苦的战斗。

■可获物品：

道具**かみがみのいかり**×1（B1F宝箱）
道具**だいちのドラム**×1（B1F宝箱）
道具**フェニックスのお**×1（B1F宝箱）
道具**ほっきょくのかぜ**×1（B1F宝箱）
武器**ゴーレムのつえ**×1（B2F宝箱）
道具**しろのかおり**×1（B2F宝箱）
道具**バッカスのさけ**×1（B2F宝箱）
道具**チョコボのいかり**×1（B2F宝箱）
道具**かめのこうら**×1（B2F宝箱）
武器**エウリュトスボウ**×1（B3F宝箱）
道具**フェニックスのお**×1（B3F宝箱）
道具**エリクサー**×1（B3F宝箱）
武器**こてつ**×1（B3F宝箱）

多加洞窟(ドーガの洞窟)

再换乘回鹦鹉螺号来到世界南端的多加馆内，刚进入众人就会被魔法阵传送到多加洞窟中，这里的敌人多实力较强，一路来到最下层会遇到多加与乌妮两人，在这里要经受他们二人最后的考验，战斗胜利后会取得**エウレカのカギ**（艾乌雷卡的钥匙）与**シルクスのかぎ**(希鲁克斯的钥匙）。

详解 BOSS战

BOSS资料：ドーガ&ウネドーガ	
HP	22800
获胜金钱	120000ギル
获胜经验	13600EXP
弱点属性	无

BOSS资料：ウネ	
HP	21800
获胜金钱	126000ギル
获胜经验	16000EXP
弱点属性	无

■攻略要点：

因为这一仗将是连续的两场战斗，所以一定要分配好MP和回复道具。相比之下，第一个BOSS多加要难一些，他的HP吸收以及范围风属性魔法可以给予我方重创，在我方不利的情况下要让速度快的忍者用不死鸟之尾尽快复活同伴，骑士则可以采取肉盾战术，导师一定要尽全力进行回复。打败多加后乌妮就要相对容易一些，她的范围魔法伤害明显要少许多，只要调整要队型战胜她应该不是件非常困难的事情。

■可获物品：

金钱10000**ギル**×2（B2F宝箱）
道具**チョコボのいかり**×1(B3F右上房间宝箱）
武器**ライジングサン**×1（B3F左上房间宝箱）
武器**ラストダガー**×1（B3F左上房间宝箱）
道具**しろのかおり**×1（B3F左上房间宝箱）
道具**フェニックスのお**×2（B4F宝箱）

古代民的迷宫(古代の民の迷宫)

乘坐无敌号再次回到古代民的迷宫，这里的敌人非常强劲，同时也有不少的好装备可以拿，一套水晶装备一定要拿到。出了这里就可以进入水晶之塔了。

■可获物品：

道具**エリクサー**×1（1F・1右上方）
盾牌**クリスタルのたて**×1（1F・2左上方）
道具**リリスのくちづけ**×1（2F・2左上方）
防具**クリスタルメイル**×1（1F・2宝箱中取得）
道具**しろのかおり**×1（1F・2正上方）
手腕**クリスタルのこて**×1（1F・2右上方）
头具**クリスタルヘルム**×1（1F・3左方）
武器**ブレイクブレイド**×1（1F・3下方）
道具**フェニックスのお**×1（1F・3下方）
道具**チョコボのいかり**×1（1F・3下方）
武器**ダブルハーケン**×1（1F・3右方）
道具**フェニックスのお**×1（1F・4中央位置）
手腕**まもりのゆびわ**×1（1F・4右上边）
武器**ホーリーランス**×1（1F・5入口正上方）
武器**じごくのつめ**×1（1F・5出口正下方）

禁断的艾乌雷卡之地

进入水晶之塔后，一直向上方走在一个被封印的门前使用钥匙，这里是禁断之地的入口。在这个迷宫中有数个极品武器，但是每个武器前都有强力的BOSS把守着，试着击败它们将装备全部收入囊中吧！

禁断之地 B4F

详解 BOSS战

BOSS资料：アモン	
HP	120000
获胜金钱	70000ギル
获胜经验	99999EXP
弱点属性	无

■攻略要点：

BOSS的物理防御与魔法防御都很高，除非是属性相克的魔法否则很难对它造成很大的伤害。但是它也拥有致命的弱点，那就是攻击力略显不足。除非是对我方使用单体魔法，否则基本造不成威胁。获胜后取得远程武器**えんげつりん**。

禁断之地 B5F



BOSS资料：くのいち	
HP	29000
获胜金钱	14500ギル
获胜经验	29200EXP
弱点属性	无

■攻略要点：

BOSS一个会合可攻击三次，导师一定要第一时间进行回复，否则很容易因为集中攻击在一个人身上而使其挂掉。当BOSS的血被扣去大半后，它也会给自己使用加速，不过没关系，此时它的HP已经所剩无几，一口气就可以打败它！战胜对手后取得武器**マサムネ**。

禁断之地 B6F・1

详解 BOSS战

BOSS资料：ジェネラル	
HP	35000
获胜金钱	15600ギル
获胜经验	30000EXP
弱点属性	无

■攻略要点：
这个BOSS除了血多与速度快外基本没有任何的优势可言，虽然绝大多数时候它都可以先于我方导师回复，物理攻击两次我方角色，但也很难造成秒杀。这一战几乎没有难度，轻松就可以战胜。取胜后可获得武器**エクスカリバ–**。

禁断之地 B6F·2

详解 BOSS战

BOSS资料：スキュラ	
HP	35000
获胜金钱	16200ギル
获胜经验	30800EXP
弱点属性	无

■攻略要点：
对方的单体魔法可以对我方魔防低的如骑士、忍者这样的职业造成秒杀，所以笔者这里推荐使用双导师的打法，一个导师专门负责回复，而另一个则专著于各种状态的回复以及复活。这样的打法虽然会使我方少一个火力点，但是却有极大的安全保障。胜利后将获得武器**ちょうろうのつえ**。

详解 BOSS战

BOSS资料：ガ–ディアン	
HP	33700
获胜金钱	16500ギル
获胜经验	31600EXP
弱点属性	无

■攻略要点：
BOSS在濒死状态下会对我方发动全体风魔法，一定几率可以使我方所有成员都变成濒死状态，其它就没有什么太大的威胁了。双导师的战术依然可以奏效。取胜后获得武器**ラグナロク**。

禁断之地 B6F·3

进入这层后可以在两个贤者那里买到LV8的黑、白魔法以及高等级的召唤魔法。四个宝箱分别是两个**エリクサ–**与两个**しゅりけん**。从右侧的墙壁穿过；里面还有一个贤者可以从他那里买到高等装备以及忍者的投掷武器**しゅりけん**，但是价格不菲，如果钱有富裕的话就尽量多买一些吧！

■可获物品：
防具**ふうまのころも**×1（B1F左侧）
道具**チョコボのいかり**×1（B1F左侧）
道具**しろのかおり**×1（B1F右侧）
道具**エリクサ–**×1（B1F右侧）
道具**しろのかおり**×1（B2F左上房间）
道具**しろのかおり**×1（B2F右上房间）
道具**チョコボのいかり**×1（B2F右上房间）
道具**フェニックスのお**×1（B2F右上房间）
头具**リボン**×1（B2F从中央右边隐藏路线进入宝箱中有敌人）
忍者镖**しゅりけん**×1（从B2F左下出口进B3F）
道具**エリクサ–**×1（B3F宝箱）
忍者镖**しゅりけん**×1（B3F宝箱）
道具**フェニックスのお**×1（B3F宝箱）
武器**すべてのぼう**×1（B5F左侧）
フェニックスのお×1（B5F下侧）

水晶之塔(クリスタルタワ–)

离开禁断之地再次进入水晶之塔，用钥匙打开1F左边的房门，向水晶之塔的顶层进发！上到10层后来到镜子前就会发生剧情，战胜**まおうザンデ**后他会召唤出暗云（**くらやみのくも**），现在的光之战士还不是它的对手，瞬间就会被全灭。

详解 BOSS战

BOSS资料：まおうザンデ	
HP	49999
获胜金钱	25000ギル
获胜经验	34000EXP
弱点属性	无

■攻略要点：
如果玩家到达这里等级在50级以上战斗就会相对轻松许多。BOSS仍然只有范围/单体的强力魔法+物理攻击的搭配方式，只要导师不断的回复，就可立于不败之地。

暗之世界(暗の世界)

被唤醒的光之战士们进入了暗之世界，这里四个角的方向各有一个传送阵，进入后可以在里面寻到一个宝箱，它们都由一个强力敌人**ザンデクロ–ン**来把守，战胜它就可以获得头具**リボン**。再向前寻找可以发现另一个传送阵，它会把大家传送到水晶的房间，在那里必须战胜暗云手下的四个BOSS。当将所有的暗之战士解救后，进入暗之世界中心的传送阵中，前方会出现指引光之战士前进的道路，一直走到尽头，等待我们的将是最后一战！

最终BOSS战

详解 BOSS战

BOSS资料：くらやみのくも	
HP	120000
获胜金钱	70000ギル
获胜经验	99999EXP
弱点属性	无

■攻略要点：
首先在这一战前一定要使每名角色都装备上**リボン**，它可以防止对方变青蛙的魔法。之前的迷宫中拣到过不少忍者用的投掷武器**しゅりけん**大家还都记得吧，把忍者放在后排装备上圆月轮（**えんげつりん**）和源氏盾，投掷**しゅりけん**的话可以给BOSS造成9999的伤害。虽然暗云每回合的行动次数都不少，但只要导师回复的及时，等级也不是太低的话（最好在50级以上）战胜暗云只是时间问题。

各职业简称说明：新—新人、战—战士、僧—僧侣、白—白魔道师、黑—黑魔道师、赤—赤魔道师、猎—猎人、骑—骑士、盗—盗贼、学—学者、风—风水师、龙—龙骑士、海—海盗、剑—魔剑士、幻—幻术师、诗—吟游诗人、空—空手家、导—导师、魔—魔人、界—魔界幻士、贤—贤者、忍—忍者、葱—洋葱剑士

短剑

名称	攻击力	效果	可装备职业
ナイフ	8	无	新/战/赤/盗/剑/诗/忍/葱
ダガー	9	无	新/战/赤/盗/剑/诗/忍/葱
ミスリルナイフ	14	无	新/战/赤/盗/剑/诗/忍/葱
スパークダガー	23	雷属性 速度+2	新/战/盗/剑/诗/忍/葱
マインゴーシュ	35	速度+3	新/战/赤/盗/剑/诗/忍/葱
ポイズンダガー	40	一定几率令敌人中毒 速度+4	新/战/赤/盗/剑/诗/忍/葱
ベヒーモスナイフ	78	力量+8	盗/忍/葱
エアーナイフ	89	风属性 速度+6 使用效果：エアロ	盗/忍/葱
ダークナイフ	93	速度+5	盗/忍/葱
ラストダガー	110	速度+8	盗/忍/葱
グラディウス	130	速度+20	盗

剑

名称	攻击力	效果	可装备职业
きんきらのつるぎ	5	无	新/战/赤/骑/剑/葱
ロングソード	10	无	新/战/赤/骑/剑/葱
ワイトスレイヤー	15	圣属性	新/赤/葱
ミスリルソード	17	无	新/战/赤/骑/剑/葱
ティルヴィング	28	无	新/战/赤/骑/剑/葱
サラマンドソード	30	火属性 使用效果：ファイア	新/战/赤/骑/剑/葱
フリーズブレイド	32	冰属性	新/战/赤/骑/剑/葱
サーペントソード	25	雷属性	新/战/赤/骑/剑/葱
キングスソード	50	无	新/战/赤/骑/剑/葱
ブラッドソード	55	HP吸收/对不死系为反效果	战/骑/剑/葱
こだいのつるぎ	80	一定几率令敌人麻痹	战/骑/剑/葱
ディフェンダー	95	体力+5 使用效果：プロテス	战/赤/骑/剑/葱
ブレイクブレイド	125	一定几率令敌人缓缓石化	战/赤/骑/剑/葱
エクスカリバー	137	全能力+5	新/赤/骑/葱
ラグナロク	140	全能力+5	战/骑/剑/葱
セイブザクイーン	140	体力+9 精神+9使用效果：リフレク	骑
オニオンブレード	150	全能力+7	葱
アルテマウェポン	155	全能力+15	新/战/赤/骑/剑/葱
オニオンソード	156	全能力+5	葱

暗黑剑(刀)

名称	攻击力	效果	可装备职业
あしゅら	100	对分裂系有特效	剑/忍/葱
こてつ	105	对分裂系有特效	剑/忍/葱
きくいちもんじ	115	对分裂系有特效	剑/忍/葱
マサムネ	132	对分裂系有特效 速度+10	剑/忍/葱
あまのむらくも	140	对分裂系有特效 速度+20	剑
ムラマサ	140	对分裂系有特效 速度+10 其他+5	忍

杖

名称	攻击力	效果	可装备职业
つえ	3	无	白/黑/赤/幻/导/魔/界/贤/葱
ほのおのつえ	20	知性+2 精神+2 炎属性强化 使用效果：ファイア	白/黑/赤/幻/导/魔/界/贤/葱
こおりのつえ	20	知性+2 精神+2 冰属性强化 使用效果：ブリザド	白/黑/赤/幻/导/魔/界/贤/葱

ひかりのつえ	20	知性+2 精神+2 雷属性强化 使用效果：サンダー	白/黑/赤/幻/导/魔/界/贤/葱
ゴーレムのつえ	30	精神+3 敌人一定几率缓缓石化 使用效果：ブレイク	白/赤/幻/导/界/贤/葱
ルーンのつえ	33	精神+4 使用效果：イレース	白/赤/幻/导/界/贤/葱
ちょうろうのつえ	85	精神+6 使用效果：ケアルラ	白/导/贤/葱
ホーリーワンド	110	精神+20 使用效果：ケアルダ	导
けんじゃのつえ	110	全能力+10	贤

棒

名称	攻击力	效果	可装备职业
ミスリルロッド	12	知性+1	新/黑/赤/幻/魔/界/贤/葱
ウィザードロッド	20	知性+5	黑/赤/幻/魔/界/贤/葱
ほのおのぼう	25	知性+3 精神+3 炎属性强化 使用效果：ファイラ	黑/赤/幻/导/魔/界/贤/葱
こおりのぼう	25	知性+3 精神+3 冰属性强化 使用效果：ブリザラ	黑/赤/幻/导/魔/界/贤/葱
ひかりのぼう	25	知性+3 精神+3 雷属性强化 使用效果：サンダラ	黑/赤/幻/导/魔/界/贤/葱
すべてのぼう	93	知性+10 一定几率令敌人缓缓石化	黑/幻/魔/界/贤/葱
リリスロッド	110	知性+20	黑
ミレニアムロッド	110	知性+10 精神+10	魔

弓

名称	攻击力	效果	可装备职业
ゆみ	10	对空中敌人有特效	新/战/黑/赤/猎/葱
グレートボウ	18	对空中敌人有特效	新/战/黑/赤/猎/葱
キラーボウ	26	对空中敌人有特效	新/战/黑/赤/猎/葱
ルーンのゆみ	42	对空中敌人有特效 知性+2 精神+2	猎/葱
セレーネボウ	63	对空中敌人有特效	猎/葱
よいちのゆみ	70	对空中敌人有特效速度+5	猎/葱
エウリュトスボウ	95	对空中敌人有特效 力+5	猎/葱
エルフィンボウ	109	对空中敌人有特效 速度+5	猎/葱
アルテミスのゆみ	122	对空中敌人有特效 力+10 速度+10	猎

箭

名称	攻击力	效果	可装备职业
きのや	6	无	新/战/黑/赤/猎/葱
せいなるや	8	圣属性	新/战/黑/赤/猎/葱
てつのや	12	无	新/战/黑/赤/猎/葱
ほのおのや	17	火属性	猎/葱
こおりのや	17	冰属性	猎/葱
ひかりのや	17	雷属性	猎/葱
ねむりのや	20	一定几率令敌人睡眠	猎/葱
どくのや	20	一定几率令敌人中毒	猎/葱
メドューサのや	23	一定几率令敌人徐徐石化	猎/葱
まりょくのや	27	知性+2 精神+2	猎/葱
よいちのや	40	无	猎/葱

书

名称	攻击力	效果	可装备职业
ほのおのほん	32	火属性 知性+2 精神+2	学/葱
こおりのほん	32	冰属性 知性+2 精神+2	学/葱
ひかりのほん	32	雷属性 知性+2 精神+2	学/葱
ほのおのじてん	53	火属性 知性+3 精神+3	学/葱
こおりのじてん	53	冰属性 知性+3 精神+3	学/葱
ひかりのじてん	53	雷属性 知性+3 精神+3	学/葱
ちしきのほん	73	知性+5 精神+5	学/葱
すべてのほん	130	知性+10 精神+10	学

FINAL FANTASY III

拳套/爪			
名称	攻击力	效果	可装备职业
ブロンズナックル	12	无	新/僧/空/葱
ソニックナックル	28	速度+2	僧/空/葱
インパクトクロー	34	无	僧/空/葱
ネコのつめ	42	速度+3	僧/空/葱
カイザーナックル	50	无	僧/空/葱
ひりゅうのつめ	51	风属性 速度+4	僧/空/葱
とらのつめ	82	力+5	僧/空/葱
ようせいのつめ	89	知性+2 精神+2	僧/空/葱
メタルナックル	100	无	僧/空/葱
ダーククロー	115	无	僧/空/葱
じごくのつめ	121	一定几率令敌人中毒 体力+5	僧/空/葱
タイガーファング	140	速度+20	空

锤			
名称	攻击力	效果	可装备职业
ハンマー	55	雷属性 体力+1	海/葱
ドラゴンハンマー	70	雷属性 体力+4	海/葱
トリトンハンマー	110	雷属性 体力+5	海/葱
プラチナハンマー	115	雷属性 体力+2	海/葱
ブレスドハンマー	120	雷属性 体力+3	海/葱
マイティハンマー	145	雷属性 体力+20	海

斧			
名称	攻击力	效果	可装备职业
名称	攻击力	效果	可装备职业
バイキングアクス	33	无	战/海/葱
バトルアクス	65	无	战/海/葱
ダブルトマホーク	73	无	战/海/葱
ルーンアクス	110	知性+2 精神+2	战/海/葱
デモンズアクス	116	力量+2 体力+2	战/海/葱
ダブルハーケン	122	力量+3	战/海/葱
きょじんのおの	155	力量+20	战

枪			
名称	攻击力	效果	可装备职业
サンダースピア	45	雷属性	龙/葱
ウィンドスピア	53	风属性	龙/葱
ヘヴィランス	84	无	龙/葱
ブラッドランス	95	HP吸收/对不死系为反效果	龙/葱
トライデント	108	无	龙/葱
ドラゴンランス	117	无	龙/葱
ホーリーランス	125	圣属性	龙/葱
グングニル	140	力量+10 速度+10	龙/葱
まじんのやり	145	力量+20	龙

投掷武器			
名称	攻击力	效果	可装备职业
ブーメラン	40	无	猎/盗/忍/葱
チャクラム	50	无	猎/盗/忍/葱
ライジングサン	70	无	盗/忍/葱
えんげつりん	110	无	盗/忍/葱
しゅりけん	200	投掷指令专用	忍

铃

名称	攻击力	效果	可装备职业
ギヤマンのベル	42	无	风/葱
だいちのベル	88	一定几率令敌人麻痹	风/葱
ルーンのベル	98	无	风/葱
しゅくふくのベル	130	速度+10 知性+10 精神+10	风

竖琴

名称	攻击力	效果	可装备职业
マドラのたてごと	60	无	诗/葱
ロキのたてごと	60	精神+5	诗/葱
ラミアのたてごと	60	一定几率令敌人混乱 精神+5	诗/葱
ゆめのたてごと	60	一定几率令敌人睡眠 精神+5	诗/葱
アポロンのハープ	60	一定几率令敌人沉默 精神+10	诗/葱

头部防具

名称	防御力	魔防力	效果	可装备职业
かわのぼうし	1	1	无	全部职业
ミスリルのかぶと	4	3	无	新/战/赤/猎/骑/盗/龙/海/剑/葱
ツノガイのかぶと	6	5	无	新/战/赤/猎/骑/盗/龙/海/剑/葱
はちまき	8	3	力量+1 体力+1	新/僧/空/忍/葱
アイスヘルム	10	6	无	新/战/赤/猎/骑/盗/龙/海/剑/葱
はねつきのぼうし	10	16	速度+2	全部职业
がくしゃのぼうし	11	16	知性+1	新/学/葱
くろずきん	15	10	速度+2	新/僧/猎/盗/空/忍/葱
チャクラバンド	17	11	体力+2	新/僧/空/忍/葱
ドラゴンヘルム	18	9	无	新/龙/葱
バイキングヘルム	19	5	无	海/葱
ダイヤのかぶと	21	10	无	新/战/骑/龙/海/葱
リボン	23	20	全部异常状态无效	全部职业
げんじのかぶと	25	15	无	新/剑/忍/葱
クリスタルヘルム	31	17	无	新/战/赤/骑/龙/海/剑/葱
ロイヤルクラウン	33	36	知性+9 精神+9	幻
バラードクラウン	35	34	体力+9 精神+9	诗
オニオンヘルム	40	40	全部异常状态无效 知性+5 精神+5	葱

腕部装备

名称	防御力	魔防力	效果	可装备职业
どうのうでわ	1	1	无	除剑外全部职业
ミスリルのうでわ	2	4	知性+1 精神+1	新/白/黑/赤/学/风/海/幻/诗/导/魔/界/贤/葱
ミスリルのこて	3	1	无	新/僧/战/猎/骑/盗/龙/剑/空/忍/葱
ガントレット	8	4	力量+1 体力+1	新/战/骑/龙/海/剑/忍/葱
とうぞくのこて	11	8	速度+3	新/盗/忍/葱
ルーンのうでわ	11	13	小人 青蛙无效 知性+2 精神+2	新/白/黑/赤/学/风/幻/诗/导/魔/界/贤/葱
パワーリスト	13	9	力量+2 体力+2	新/僧/战/猎/骑/盗/龙/海/空/忍/葱
ダイヤのうでわ	13	16	知性+3 精神+3	新/白/黑/赤/学/风/幻/诗/导/魔/界/贤/忍/葱
ダイヤのこて	15	7	力量+3 体力+3	新/僧/战/猎/骑/盗/龙/海/剑/空/忍/葱
まもりのゆびわ	18	18	全能力+2	全部职业
げんじのこて	20	14	力量+4 速度+4	新/剑/忍/葱
クリスタルのこて	30	15	力量+4 体力+4	新/战/赤/骑/龙/海/剑/葱
スターグローブ	40	18	全能力+15	新
しゅらのこて	45	19	力量+15	僧
せいれいのうでわ	47	20	知性+9 精神+9	界
オニオレット	50	25	全部异常状态无效 全能力+3	葱

FINAL FANTASY III

身上装备				
名称	防御力	魔防力	效果	可装备职业
ふく	1	1	无	全部职业
さびたよろい	1	0	无	新/战/骑/龙/海/剑/忍/葱
かわよろい	3	1	无	全部职业
ミスリルアーマー	10	3	无	新/战/赤/猎/骑/盗/龙/海/剑/葱
まどうしのふく	13	22	知性+1 精神+1	新/白/黑/学/风/幻/诗/导/魔/界/贤/葱
ツノガイのよろい	18	9	无	新/战/赤/猎/骑/盗/龙/海/剑/葱
アイスアーマー	20	10	火属性伤害减半	新/战/赤/猎/骑/盗/龙/海/剑/葱
けんぽうぎ	20	8	速度+1 体力+1	新/僧/空/忍/葱
がくしゃのふく	20	23	知性+2 精神+2	新/学/葱
フレイムメイル	21	11	冰属性伤害减半	新/战/赤/猎/骑/龙/海/剑/葱
ナイトのよろい	25	7	无	新/骑/葱
くろしょうぞく	30	18	速度+2 体力+2	新/僧/猎/盗/空/忍/葱
リフレクトメイル	30	30	石化 沉默 阴暗无效 知性+2 精神+2	新/战/赤/骑/龙/海/葱
しろのローブ	31	45	精神+5	新/白/赤/学/幻/诗/导/界/贤/葱
くろのローブ	31	45	知性+5	新/黑/赤/风/幻/魔/界/贤/葱
しじんのふく	32	28	速度+2 精神+2	新/诗/葱
くろおびどうぎ	33	18	速度+3 体力+3	新/僧/空/忍/葱
ドラゴンメイル	35	13	无	新/龙/葱
だいちのころも	35	25	体力+3	新/风/葱
バイキングメイル	36	5	无	海/葱
デモンズメイル	38	17	无	新/战/龙/海/剑/葱
ダイヤメイル	40	19	无	新/战/骑/龙/海/葱
げんじのよろい	45	22	无	新/剑/忍/葱
てんしのローブ	45	45	精神+20	白
ふうまのころも	47	30	速度+3 体力+3	僧/盗/空/忍/葱
クリムゾンベスト	50	25	全能力+9	赤
マスターどうぎ	54	23	速度+9 精神+9	空
クリスタルメイル	55	24	无	新/战/赤/骑/龙/海/剑/葱
オニオンアーマー	60	40	全部异常状态无效 力量+5 体力+5	葱

盾牌				
名称	防御力	魔防力	效果	可装备职业
かわのたて	2	1	毒无效	新/战/赤/骑/盗/龙/海/剑/忍/葱
ミスリルのたて	3	3	混乱 阴暗无效	新/战/赤/骑/盗/龙/海/剑/葱
アイスシールド	6	4	麻痹 睡眠 沉默无效 火属性伤害减半	新/战/赤/骑/盗/龙/海/剑/葱
ゆうしゃのたて	9	6	睡眠 阴暗 石化 小人 青蛙 混乱无效 全能力+1	新/骑/龙/葱
デモンズシールド	12	8	青蛙 阴暗无效	新/战/龙/海/剑/葱
ダイヤシールド	14	10	石化 沉默 阴暗无效	新/战/骑/龙/海/葱
イージスのたて	16	17	全部异常状态无效 精神+4	新/赤/骑/龙/海/葱
げんじのたて	18	13	混乱 青蛙 小人 即死无效	新/剑/忍/葱
クリスタルのたて	20	15	青蛙 石化 小人无效	新/战/赤/骑/龙/海/剑/葱
オニオンシールド	30	30	全部异常状态无效 全能力+2	葱

召唤魔法				
等级	名称	白属性效果	黑属性效果	合体属性效果
LV1	エスケプ	逃跑	单体攻击 经常MISS	攻击敌单体
LV2	アイスン	一定几率敌全体催眠	敌单体冰属性攻击	敌全体冰属性攻击
LV3	スパルク	一定几率敌全体麻痹	敌单体雷属性攻击	敌全体雷属性攻击
LV4	ヒートラ	我方全体HP回复	敌单体火属性攻击	敌全体火属性攻击
LV5	ハイパ	敌单体攻击	敌单体攻击	敌全体土属性攻击
LV6	カタスト	我方全体魔法反射	敌全体攻击	敌全体即死攻击
LV7	リバイア	一定几率敌全体石化	敌全体风属性攻击	敌全体水属性攻击
LV8	バハムル	我方全体提高攻击力和连击数	敌单体即死攻击	敌全体无属性攻击

白魔法			
等级	名称	效果	效果范围
LV1	ケアル	HP小回复 能对不死系敌人造成伤害	单体/全体
LV1	ポイゾナ	解除中毒状态	单体
LV1	サイトロ	显示地图上的地点	全体
LV2	エアロ	下级风魔法	单体/全体
LV2	トード	青蛙变身/解除青蛙状态	单体/全体
LV2	ミニマム	小人变身/解除小人状态	单体/全体
LV3	ケアルラ	HP中回复 对不死系敌人造成伤害	单体/全体
LV3	テレポ	从迷宫或城镇中返回到入口	全体
LV3	ブライナ	解除阴暗状态	单体
LV4	ライブラ	查看HP和弱点	单体
LV4	コンフュ	一定几率令敌人混乱	单体
LV4	サイレス	一定几率令敌人沉默	单体
LV5	ケアルダ	HP大回复 能对不死系敌人造成伤害	单体/全体
LV5	レイズ	复活魔法 HP为最大值1/10	单体
LV5	プロテス	提高防御力和魔法防御力	单体/全体
LV6	エアロガ	上级风魔法	单体/全体
LV6	ストナ	解除石化效果	单体
LV6	ヘイスト	提高攻击力和连击数	单体
LV7	ケアルガ	HP完全回复	单体/全体
LV7	エスナ	治疗战斗不能以外所有的异常状态	单体
LV7	リフレク	魔法反射状态	单体
LV8	トルネド	一定几率令敌人濒死	单体/全体
LV8	アレイズ	复活且HP全回复	单体
LV8	ホーリー	圣属性强力魔法攻击	单体

白魔法			
等级	名称	效果	效果范围
LV1	ファイア	下级火魔法	单体/全体
LV1	ブリザド	下级冰魔法	单体/全体
LV1	スリプル	一定几率令敌人睡眠	单体
LV2	サンダー	下级雷魔法	单体/全体
LV2	ポイズン	一定几率令敌人中毒	单体
LV2	ブライン	一定几率令敌人阴暗	单体
LV3	ファイラ	中级火魔法	单体/全体
LV3	ブリザラ	中级冰魔法	单体/全体
LV3	サンダラ	中级雷魔法	单体/全体
LV4	ブレイク	土属性魔法 附加缓缓石化	单体
LV4	ブリザガ	上级冰魔法	单体/全体
LV4	シェイド	一定几率令敌人麻痹	单体
LV5	サンダガ	上级雷魔法	单体/全体
LV5	キル	等级低于施法者的所有敌人即死	全体
LV5	イレース	解除目标身上的魔法效果	单体
LV6	ファイガ	上级火魔法	单体/全体
LV6	バイオ	无属性魔法	单体
LV6	デジョン	次元魔法 即死攻击	单体
LV7	クエイク	全体土属性魔法	全体
LV7	ブレクガ	一定几率令敌人石化	单体
LV7	ドレイン	吸收目标的HP	单体
LV8	フレア	无属性强力魔法	单体
LV8	デス	一定几率令敌人即死	单体
LV8	メテオ	敌全体无属性魔法	全体



No.1 ゴブリン

等级	HP	金钱	经验值
1	7	10	1

攻击力	防御力	弱点
6	6	无

出现地点
祭坛の洞窟

No.2 カーバンクル

等级	HP	金钱	经验值
1	10	5	2

攻击力	防御力	弱点
6	6	无

出现地点
祭坛の洞窟



No.3 アイファング

等级	HP	金钱	经验值
1	11	7	3

攻击力	防御力	弱点
7	6	无

出现地点
祭坛の洞窟



No.4 ブル—ウイスプ

等级	HP	金钱	经验值
1	14	10	4

攻击力	防御力	弱点
7	6	无

出现地点
祭坛の洞窟



No.5 キラービー

等级	HP	金钱	经验值
2	18	12	12

攻击力	防御力	弱点
8	6	风

出现地点
ウル周边

No.6 ウェアウルフ

等级	HP	金钱	经验值
3	24	14	12

攻击力	防御力	弱点
9	6	无

出现地点
ウル周边

No.7 バーサーカー

等级	HP	金钱	经验值
4	28	22	14

攻击力	防御力	弱点
11	6	无

出现地点
ウル周边

No.8 レッドウイスプ

等级	HP	金钱	经验值
5	39	18	70

攻击力	防御力	弱点
12	10	圣

出现地点
サスーン城

No.9 ダークアイ

等级	HP	金钱	经验值
5	43	20	95

攻击力	防御力	弱点
12	10	圣

出现地点
サスーン城

No.10 ゾンビ

等级	HP	金钱	经验值
6	47	22	100

攻击力	防御力	弱点
14	10	圣

出现地点
サスーン城

No.11 マミー

等级	HP	金钱	经验值
6	52	24	100

攻击力	防御力	弱点
15	10	圣

出现地点
封印の洞窟



No.12 スケルトン

等级	HP	金钱	经验值
6	57	26	105

攻击力	防御力	弱点
14	10	圣

出现地点
封印の洞窟



No.13 のろいのどうか

等级	HP	金钱	经验值
6	42	52	105

攻击力	防御力	弱点
14	10	圣

出现地点
封印の洞窟

No.14 ラルウァイ

等级	HP	金钱	经验值
6	44	30	120

攻击力	防御力	弱点
15	10	圣

出现地点
封印の洞窟

No.15 シャドウ

等级	HP	金钱	经验值
7	66	32	120

攻击力	防御力	弱点
15	10	圣

出现地点
封印の洞窟

No.16 レブナント

等级	HP	金钱	经验值
7	70	34	130

攻击力	防御力	弱点
14	10	圣

出现地点
封印の洞窟

No.17 ファイアフライ

等级	HP	金钱	经验值
9	92	36	130

攻击力	防御力	弱点
17	15	冰 风

出现地点
ドラゴンの住む山

No.18 ダイブイーグル

等级	HP	金钱	经验值
8	120	38	130

攻击力	防御力	弱点
17	15	风

出现地点
ドラゴンの住む山

No.19 ラストバード

等级	HP	金钱	经验值
9	135	40	150

攻击力	防御力	弱点
18	15	风

出现地点
ドラゴンの住む山

No.20 ルフ

等级	HP	金钱	经验值
9	155	42	150

攻击力	防御力	弱点
19	15	风

出现地点
ドラゴンの住む山

No.21 バシリスク

等级	HP	金钱	经验值
9	100	44	150

攻击力	防御力	弱点
18	15	无

出现地点
トーザス周边

No.22 バグベアー

等级	HP	金钱	经验值
9	110	46	180

攻击力	防御力	弱点
20	15	无

出现地点
トーザス周边

No.23 マンドレイク

等级	HP	金钱	经验值
9	120	48	180

攻击力	防御力	弱点
19	15	炎

出现地点
トーザス周边

No.24 レプラホーン

等级	HP	金钱	经验值
9	142	52	200

攻击力	防御力	弱点
16	15	无

出现地点
トーザスの抜け道



No.25 ダークフェイス

等级	HP	金钱	经验值
9	168	53	200
攻击力	防御力	弱点	
16	15	无	
出现地点			
トーザスの抜け道			



No.26 プティ

等级	HP	金钱	经验值
9	103	54	200
攻击力	防御力	弱点	
15	15	无	
出现地点			
ネプト神殿			



No.27 ポイズンバット

等级	HP	金钱	经验值
9	98	56	220
攻击力	防御力	弱点	
15	15	风	
出现地点			
ネプト神殿			



No.28 リリパット

等级	HP	金钱	经验值
10	118	58	220
攻击力	防御力	弱点	
17	15	无	
出现地点			
ネプト神殿			



No.29 ウェアラット

等级	HP	金钱	经验值
10	130	60	220
攻击力	防御力	弱点	
18	15	无	
出现地点			
ネプト神殿			

No.30 ブラッドウォーム

等级	HP	金钱	经验值
11	165	62	240
攻击力	防御力	弱点	
22	15	无	
出现地点			
ネプト神殿			

No.31 キラーフィッシュ

等级	HP	金钱	经验值
13	135	64	240
攻击力	防御力	弱点	
22	16	雷	
出现地点			
浮游大陆 海上			

No.32 ハーミット

等级	HP	金钱	经验值
13	173	66	240
攻击力	防御力	弱点	
22	16	雷	
出现地点			
浮游大陆 海上			

No.33 シーエレメンタル

等级	HP	金钱	经验值
12	155	67	250
攻击力	防御力	弱点	
22	16	无	
出现地点			
浮游大陆 海上			

No.34 タンギー

等级	HP	金钱	经验值
13	225	68	250
攻击力	防御力	弱点	
24	16	雷	
出现地点			
浮游大陆 海上			

No.35 サハギン

等级	HP	金钱	经验值
13	190	70	250
攻击力	防御力	弱点	
22	16	无	
出现地点			
浮游大陆 海上			



No.36 パラライマ

等级	HP	金钱	经验值
16	245	72	270
攻击力	防御力	弱点	
27	16	炎	
出现地点			
浮游大陆 外周南部			



No.37 グリフォン

等级	HP	金钱	经验值
16	265	76	270
攻击力	防御力	弱点	
27	16	无	
出现地点			
トックル周边			

No.38 リンクス

等级	HP	金钱	经验值
15	260	78	300
攻击力	防御力	弱点	
25	16	风	
出现地点			
浮游大陆 外周南部			

No.39 ホーネット

等级	HP	金钱	经验值
13	131	80	300
攻击力	防御力	弱点	
23	16	无	
出现地点			
浮游大陆 外周南部			

No.40 ノッカー

等级	HP	金钱	经验值
12	139	82	300
攻击力	防御力	弱点	
23	16	风	
出现地点			
オーエンの塔周边			

No.41 フライヤー

等级	HP	金钱	经验值
13	155	84	320
攻击力	防御力	弱点	
24	16	无	
出现地点			
オーエンの塔周边			

No.42 リザードマン

等级	HP	金钱	经验值
13	145	86	320
攻击力	防御力	弱点	
24	16	无	
出现地点			
オーエンの塔周边			

No.43 ゴルゴーン

等级	HP	金钱	经验值
16	230	40	130
攻击力	防御力	弱点	
15	8	风	
出现地点			
オーエンの塔周边			

No.44 レッドキャップ

等级	HP	金钱	经验值
18	252	87	320
攻击力	防御力	弱点	
31	16	无	
出现地点			
浮游大陆 外周北部			

No.45 バロメッツ

等级	HP	金钱	经验值
18	264	88	330
攻击力	防御力	弱点	
31	16	炎	
出现地点			
浮游大陆 外周北部			

No.46 スライム

等级	HP	金钱	经验值
17	240	90	330
攻击力	防御力	弱点	
28	16	炎	
出现地点			
浮游大陆 外周北部			

No.47 タランチュラ

等级	HP	金钱	经验值
18	240	92	330
攻击力	防御力	弱点	
31	16	炎	
出现地点			
浮游大陆 外周北部			

No.48 カフジエル

等级	HP	金钱	经验值
18	240	94	360
攻击力	防御力	弱点	
31	16	无	
出现地点			
浮游大陆 外周北部			

No.	名称	等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
No.49	ピュグマン	14	171	96	360	27	17	无	オーエンの塔
No.50	ファージャルグ	14	177	98	360	25	17	无	オーエンの塔



No.	名称	等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
No.51	ブラッドバット	14	208	100	380	27	17	风	オーエンの塔
No.52	プティメイジ	13	196	101	380	23	17	无	オーエンの塔
No.53	フリアイ	16	216	102	380	29	17	风	オーエンの塔
No.54	オヒシュキ	15	235	105	400	28	17	无	オーエンの塔
No.55	ボム	16	315	110	400	31	19	冰水	地底湖
No.56	マンティコラ	17	375	112	400	32	19	无	地底湖
No.57	しょうにゅうせき	17	284	115	400	30	19	无	地底湖
No.58	シーデビル	17	339	116	450	31	19	雷	地底湖
No.59	マーマン	17	345	118	450	31	19	雷	地底湖
No.60	ルイナスウェーブ	16	296	120	450	30	19	雷	地底湖
No.61	バルーン	18	386	125	450	33	19	冰水	炎の洞窟
No.62	ミルメコレオ	19	494	130	500	35	19	无	炎の洞窟
No.63	クロコッタ	19	500	135	500	35	19	冰水	炎の洞窟
No.64	アダマンタイマイ	21	800	270	700	40	19	冰水	炎の洞窟
No.65	レッドマシュマロ	18	510	140	500	34	19	冰水	炎の洞窟
No.66	ファラオ	20	580	145	600	41	19	圣	ハインの城
No.67	レムレース	19	752	150	600	38	19	圣	ハインの城
No.68	ラミア	23	850	310	840	44	19	无	ハインの城
No.69	デーモン	23	742	316	1008	45	19	圣	ハインの城
No.70	デュラハン	24	1000	320	1008	48	19	无	ハインの城
No.71	アネット	14	268	100	400	25	19	雷	浮游大陆 外海
No.72	マーメイド	15	364	123	450	25	19	雷	浮游大陆 外海

No.73 シーホース


等级	HP	金钱	经验值
14	278	119	450

攻击力	防御力	弱点
25	19	无

出现地点：浮游大陆 外海

No.74 シーサーペント


等级	HP	金钱	经验值
17	530	406	700

攻击力	防御力	弱点
30	19	雷

出现地点：浮游大陆 外海

No.75 コッカトリス


等级	HP	金钱	经验值
20	890	185	800

攻击力	防御力	弱点
44	19	雷

出现地点：水の洞窟

No.76 ポイズントード

等级	HP	金钱	经验值
19	800	190	900

攻击力	防御力	弱点
40	19	雷

出现地点：水の洞窟

No.77 ツインヘッド

等级	HP	金钱	经验值
19	910	195	900

攻击力	防御力	弱点
42	19	无

出现地点：水の洞窟

No.78 ローパー

等级	HP	金钱	经验值
20	815	200	900

攻击力	防御力	弱点
43	19	雷

出现地点：水の洞窟

No.79 アガリアレプト

等级	HP	金钱	经验值
21	930	210	1000

攻击力	防御力	弱点
45	19	雷

出现地点：水の洞窟

No.80 ダークフット

等级	HP	金钱	经验值
21	940	220	1000

攻击力	防御力	弱点
41	20	炎

出现地点：下水道

No.81 ギガントード


等级	HP	金钱	经验值
20	838	230	1000

攻击力	防御力	弱点
41	20	雷

出现地点：下水道

No.82 ツインライガー

等级	HP	金钱	经验值
22	960	240	1100

攻击力	防御力	弱点
43	20	无

出现地点：下水道

No.83 ストローパー

等级	HP	金钱	经验值
21	1100	250	1100

攻击力	防御力	弱点
41	20	雷

出现地点：下水道

No.84 ブラックプリン

等级	HP	金钱	经验值
22	880	260	1100

攻击力	防御力	弱点
44	20	炎

出现地点：アムル周边

No.85 ヘルカン


等级	HP	金钱	经验值
22	888	270	1250

攻击力	防御力	弱点
44	20	无

出现地点：アムル周边

No.86 バルカン

等级	HP	金钱	经验值
26	2200	560	1750

攻击力	防御力	弱点
50	20	冰

出现地点：アムル周边

No.87 リュークロコッタ

等级	HP	金钱	经验值
23	1050	290	1250

攻击力	防御力	弱点
44	20	冰

出现地点：アムル周边

No.88 マジシャン

等级	HP	金钱	经验值
23	1040	300	1400

攻击力	防御力	弱点
43	20	无

出现地点：アムル周边

No.89 さまようきんか

等级	HP	金钱	经验值
23	928	310	1400

攻击力	防御力	弱点
38	22	无

出现地点：ゴールドルの館

No.90 ゴールドイーグル

等级	HP	金钱	经验值
23	935	320	1400

攻击力	防御力	弱点
43	22	风

出现地点：ゴールドルの館

No.91 ゴールドウォリア

等级	HP	金钱	经验值
24	1130	330	1500

攻击力	防御力	弱点
47	22	无

出现地点：ゴールドルの館

No.92 ゴールドベアー


等级	HP	金钱	经验值
24	1090	340	1500

攻击力	防御力	弱点
49	22	无

出现地点：ゴールドルの館

No.93 ゴールドナイト

等级	HP	金钱	经验值
25	1100	350	1500

攻击力	防御力	弱点
48	22	无

出现地点：ゴールドルの館

No.94 ナイトメア

等级	HP	金钱	经验值
25	1120	360	1900

攻击力	防御力	弱点
48	22	无

出现地点：ゴールドルの館

No.95 ヘルカンメイジ

等级	HP	金钱	经验值
25	1093	370	1400

攻击力	防御力	弱点
49	22	无

出现地点：サロニア城周边

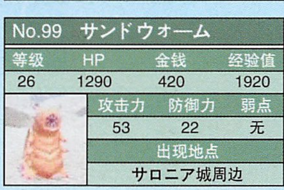
No.96 ニードルモンキー

等级	HP	金钱	经验值
25	1100	380	1400

攻击力	防御力	弱点
48	22	无

出现地点：サロニア城周边









No.	名称	等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
No.97	カトブレパス	26	1260	390	1600	54	22	无	サロニア城周边
No.98	ソーサラー	26	1270	400	1600	51	22	无	サロニア城周边
No.99	サンドウォーム	26	1290	420	1920	53	22	无	サロニア城周边
No.100	アイスフライ	28	1200	430	1920	54	23	炎风	空中 ダルグ大陆
No.101	シムルグ	28	1220	450	2080	55	23	风	空中 ダルグ大陆
No.102	ハルピュイア	30	1650	460	2080	56	23	风	空中 ダルグ大陆
No.103	ガーゴイル	28	1240	470	2400	56	23	风	空中、ダルグ大陆
No.104	キマイラ	28	1250	475	2400	57	23	无	空中、ダルグ大陆
No.105	あくまのうま	29	710	480	2640	36	23	无	魔法阵の洞窟
No.106	ロックガーゴイル	29	720	490	2640	36	23	风	魔法阵の洞窟
No.107	うしにんげん	29	730	500	2640	36	23	无	魔法阵の洞窟
No.108	くろきし	29	740	510	2880	36	23	无	魔法阵の洞窟
No.109	メイジフライヤー	28	680	520	2880	36	23	风	魔法阵の洞窟
No.110	ニーグル	30	1310	540	2880	56	24	雷	海底
No.111	アプトー	29	1128	550	2880	54	24	雷	海底
No.112	シードラゴン	27	2550	1120	4680	57	24	雷	浮游大陆 外海
No.113	カーグラ	29	1143	580	3120	54	24	雷	海底
No.114	カリュブディス	30	1350	600	3120	57	24	雷	海底
No.115	ドズメア	31	1650	780	4400	58	24	风	海底洞窟
No.116	うみのまじょ	31	1660	800	4800	58	24	雷	海底洞窟
No.117	さつじんやどかり	31	1680	820	4800	59	24	雷	海底洞窟
No.118	オログハイ	30	1415	840	4800	58	24	雷	海底洞窟
No.119	ケルピー	30	1420	850	5600	58	24	雷	海底洞窟
No.120	エーギル	31	1740	860	5600	58	24	雷	海底洞窟

No.121 キュクロプス

等级	HP	金钱	经验值
32	1580	720	4000



攻击力	防御力	弱点
66	24	无

出现地点：サロニアの地下迷路

No.122 ボストロル

等级	HP	金钱	经验值
32	1600	740	4000

攻击力	防御力	弱点
66	24	无

出现地点：サロニアの地下迷路

No.123 ファハン

等级	HP	金钱	经验值
32	1620	745	5600



攻击力	防御力	弱点
65	24	无

出现地点：サロニアの地下迷路

No.124 ケンコス

等级	HP	金钱	经验值
32	4000	1500	6600

攻击力	防御力	弱点
69	24	雷

出现地点：サロニアの地下迷路

No.125 バラー

等级	HP	金钱	经验值
32	1660	760	4400



攻击力	防御力	弱点
65	24	无

出现地点：サロニアの地下迷路

No.126 ディーライ

等级	HP	金钱	经验值
33	5000	610	3280

攻击力	防御力	弱点
73	25	风

出现地点：时の神殿

No.127 メイジキマイラ

等级	HP	金钱	经验值
33	1540	615	3280

攻击力	防御力	弱点
69	25	无

出现地点：时の神殿

No.128 キングリザード

等级	HP	金钱	经验值
33	1560	620	3280

攻击力	防御力	弱点
68	25	雷

出现地点：时の神殿

No.129 プテラノゴン

等级	HP	金钱	经验值
33	1570	640	3280

攻击力	防御力	弱点
68	25	无

出现地点：时の神殿

No.130 ワイバーン

等级	HP	金钱	经验值
36	1825	1300	6000

攻击力	防御力	弱点
78	26	风

出现地点：时の神殿

No.131 ベヒーモス

等级	HP	金钱	经验值
37	12650	4668	6900

攻击力	防御力	弱点
84	26	无

出现地点：时の神殿

No.132 キングシーホース

等级	HP	金钱	经验值
33	1405	680	3600



攻击力	防御力	弱点
68	25	雷

出现地点：时の神殿

No.133 ドラゴン

等级	HP	金钱	经验值
38	11000	9000	7200



攻击力	防御力	弱点
85	26	无

出现地点：时の神殿

No.134 ピュラリス

等级	HP	金钱	经验值
37	6550	1760	14400

攻击力	防御力	弱点
81	26	冰水

出现地点：古代遗迹

No.135 シレノス

等级	HP	金钱	经验值
35	2120	900	1020

攻击力	防御力	弱点
74	25	暗黑剑

出现地点：古代遗迹

No.136 ガーブ

等级	HP	金钱	经验值
34	1800	623	1020

攻击力	防御力	弱点
73	25	暗黑剑

出现地点：古代遗迹

No.137 アズリエル

等级	HP	金钱	经验值
34	1950	640	1020

攻击力	防御力	弱点
73	25	暗黑剑

出现地点：古代遗迹

No.138 イーター

等级	HP	金钱	经验值
35	2700	945	1020

攻击力	防御力	弱点
74	25	暗黑剑

出现地点：古代遗迹

No.139 ウロボロス

等级	HP	金钱	经验值
36	2660	1300	7200

攻击力	防御力	弱点
81	26	雷

出现地点：ドールの湖

No.140 プランクタイ

等级	HP	金钱	经验值
35	2260	1223	7200

攻击力	防御力	弱点
76	26	雷

出现地点：ドールの湖

No.141 シーライオン

等级	HP	金钱	经验值
35	2275	1325	7600



攻击力	防御力	弱点
76	26	雷

出现地点：ドールの湖

No.142 レモラ

等级	HP	金钱	经验值
36	2720	1354	7600

攻击力	防御力	弱点
81	26	雷

出现地点：ドールの湖

No.143 グラネイド

等级	HP	金钱	经验值
36	2305	1400	7600

攻击力	防御力	弱点
82	26	冰水

出现地点：バハムートの洞窟

No.144 よくりゅう

等级	HP	金钱	经验值
37	3260	1650	7600

攻击力	防御力	弱点
83	26	风

出现地点：バハムートの洞窟

No.145 グレートボロス



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
37	3280	1700	7600	83	26	雷	バハムートの洞窟

No.146 ライガーサーベル



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
37	3300	1800	7600	83	26	无	バハムートの洞窟

No.147 ラミアクイーン



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
37	7200	4400	12000	86	27	无	バハムートの洞窟

No.148 ドラゴンゾンビ



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
41	11000	2880	15000	90	27	圣	暗黑の洞窟

No.149 デスクロー

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
38	3800	680	7500	85	26	无	暗黑の洞窟

No.150 じごくのうま

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
38	4360	690	8000	87	26	无	暗黑の洞窟

No.151 クロノス

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
38	4100	320	1280	86	26	暗黑剑	暗黑の洞窟

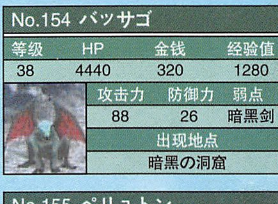
No.152 バルフレー

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
38	4240	320	1280	88	26	暗黑剑	暗黑の洞窟

No.153 ハニエル

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
37	3400	1450	1280	82	26	暗黑剑	暗黑の洞窟

No.154 バッサゴ



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
38	4440	320	1280	88	26	暗黑剑	暗黑の洞窟

No.155 ペリュトン



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
41	9650	2400	9600	92	27	风	ドーガの洞窟

No.156 オーガ



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
39	5680	950	6800	93	26	无	ドーガの洞窟

No.157 サイクロプス



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
39	4700	1000	6800	91	26	无	ドーガの洞窟

No.158 ネメシス

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
39	4720	1050	6800	89	26	炎	ドーガの洞窟

No.159 フンババ

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
39	6740	1100	6800	91	26	无	ドーガの洞窟

No.160 デスニードル

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
40	4060	1550	6400	91	28	无	古代の民の迷宫周边

No.161 ライガー

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
41	5870	1200	6440	92	28	无	古代の民の迷宫周边

No.162 アイオン

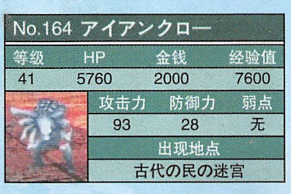
等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
43	10060	3200	10200	98	28	无	古代の民の迷宫周边

No.163 ミノタウロス



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
41	5960	1640	6800	93	28	无	古代の民の迷宫周边

No.164 アイアンクロー



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
41	5760	2000	7600	93	28	无	古代の民の迷宫

No.165 グレートデーモン



等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
42	10750	4800	11400	97	28	圣	古代の民の迷宫

No.166 ウネクローン

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
42	10000	8500	14400	96	28	无	古代の民の迷宫

No.167 タナトス

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
42	11800	5000	11400	98	28	无	古代の民の迷宫

No.168 ボーンドラゴン

等级	HP	金钱	经验值	攻击力	防御力	弱点	出现地点
43	14000	7800	11400	95	28	圣	古代の民の迷宫



No.169 キングベヒーモス

等级	HP	金钱	经验值
50	45000	10800	15200
攻击力	防御力	弱点	
112	28	无	
出现地点	古代の民の迷宫		

No.170 アバイ

等级	HP	金钱	经验值
42	6970	2700	8000
攻击力	防御力	弱点	
93	29	无	
出现地点	禁断の地エウレカ		

No.171 スレイプニル

等级	HP	金钱	经验值
43	7000	2800	8000
攻击力	防御力	弱点	
94	29	无	
出现地点	禁断の地エウレカ		



No.172 ハオカー

等级	HP	金钱	经验值
43	7200	2900	8000
攻击力	防御力	弱点	
93	29	无	
出现地点	禁断の地エウレカ		

No.173 アケローン

等级	HP	金钱	经验值
44	13600	6600	12000
攻击力	防御力	弱点	
102	29	无	
出现地点	禁断の地エウレカ		

No.174 オケアノス

等级	HP	金钱	经验值
44	13200	6800	12600
攻击力	防御力	弱点	
100	29	无	
出现地点	禁断の地エウレカ		

No.175 ゴモリー

等级	HP	金钱	经验值
45	19976	700	12600
攻击力	防御力	弱点	
98	29	无	
出现地点	クリスタルタワー		

No.176 ブラク

等级	HP	金钱	经验值
44	6720	1655	8400
攻击力	防御力	弱点	
94	29	无	
出现地点	クリスタルタワー		

No.177 ドーガクローン

等级	HP	金钱	经验值
45	18500	5000	16000
攻击力	防御力	弱点	
96	29	无	
出现地点	クリスタルタワー		



No.178 ほのおのまじん

等级	HP	金钱	经验值
45	17560	7400	13200
攻击力	防御力	弱点	
106	30	冰水	
出现地点	クリスタルタワー		



No.179 プラティナル

等级	HP	金钱	经验值
47	19976	7600	13200
攻击力	防御力	弱点	
107	30	无	
出现地点	クリスタルタワー		

No.180 クムクム

等级	HP	金钱	经验值
46	9600	3600	8800
攻击力	防御力	弱点	
84	30	无	
出现地点	クリスタルタワー		

No.181 しのび

等级	HP	金钱	经验值
46	11000	3700	8800
攻击力	防御力	弱点	
102	30	无	
出现地点	クリスタルタワー		

No.182 おかしら

等级	HP	金钱	经验值
46	10000	3800	8800
攻击力	防御力	弱点	
100	30	无	
出现地点	暗の世界		

No.183 かげ

等级	HP	金钱	经验值
47	12000	3900	9200
攻击力	防御力	弱点	
104	30	无	
出现地点	暗の世界		

No.184 ダークジエネラル

等级	HP	金钱	经验值
48	20000	8600	13800
攻击力	防御力	弱点	
110	30	无	
出现地点	クリスタルタワー		





No.185 イエロードラゴン

等级	HP	金钱	经验值
50	79999	12000	30000
攻击力	防御力	弱点	
107	40	无	
出现地点	クリスタルタワー		



No.186 グリーンドラゴン

等级	HP	金钱	经验值
60	89999	13300	45000
攻击力	防御力	弱点	
129	45	无	
出现地点	クリスタルタワー		



No.187 レッドドラゴン

等级	HP	金钱	经验值
70	99999	14666	60000
攻击力	防御力	弱点	
150	50	无	
出现地点	クリスタルタワー		



No.188 グラシャラボラス

等级	HP	金钱	经验值
52	22800	8400	13800
攻击力	防御力	弱点	
112	31	无	
出现地点	クリスタルタワー		

No.189 ヨルムンガンド

等级	HP	金钱	经验值
52	30560	8800	13800
攻击力	防御力	弱点	
134	31	无	
出现地点	暗の世界		

No.190 トール

等级	HP	金钱	经验值
50	12540	4000	9600
攻击力	防御力	弱点	
105	30	无	
出现地点	暗の世界		

No.191 ヘカトンケイル BOSS

等级	HP	金钱	经验值
43	28000	8000	14400
攻击力	防御力	弱点	
89	32	无	
出现地点	暗黑の洞窟		

No.192 ヒュドラ

等级	HP	金钱	经验值
63	33800	8500	14400
攻击力	防御力	弱点	
123	32	无	
出现地点	暗の世界		



No.193 クイーンスキュラ

等级	HP	金钱	经验值
52	34760	10000	14400

攻击力	防御力	弱点
107	32	无

出现地点：暗の世界

No.194 ガルム

等级	HP	金钱	经验值
52	19960	6700	14400

攻击力	防御力	弱点
107	32	无

出现地点：暗の世界



No.195 ダブルドラゴン

等级	HP	金钱	经验值
54	34920	11000	15000

攻击力	防御力	弱点
131	32	无

出现地点：暗の世界



No.196 ランドタートル BOSS

等级	HP	金钱	经验值
4	111	500	20

攻击力	防御力	弱点
8	6	无

出现地点：祭坛の洞窟

No.197 ジン BOSS

等级	HP	金钱	经验值
7	600	1400	200

攻击力	防御力	弱点
20	8	冰水

出现地点：祭坛の洞窟

No.198 ネプトりゅう BOSS

等级	HP	金钱	经验值
??	???	????	????

攻击力	防御力	弱点
??	??	??

出现地点：ネプト神殿前海峡

No.199 おおネズミ BOSS

等级	HP	金钱	经验值
11	900	1500	1200

攻击力	防御力	弱点
24	29	无

出现地点：ネプト神殿

No.200 メデューサ BOSS

等级	HP	金钱	经验值
17	3000	2600	1680

攻击力	防御力	弱点
35	22	无

出现地点：オーエンの塔

No.201 とうぞくグツコー BOSS

等级	HP	金钱	经验值
17	3500	3500	2304

攻击力	防御力	弱点
35	24	无

出现地点：地底湖

No.202 サラマンダー BOSS

等级	HP	金钱	经验值
19	5700	3700	2744

攻击力	防御力	弱点
41	25	冰水

出现地点：炎の洞窟



No.203 まどうしハイン BOSS

等级	HP	金钱	经验值
22	4500	4300	3464

攻击力	防御力	弱点
47	26	无

出现地点：ハインの城



No.204 クラーケン BOSS

等级	HP	金钱	经验值
24	8000	5500	5280

攻击力	防御力	弱点
55	27	雷

出现地点：水の洞窟

No.205 ゴールドル BOSS

等级	HP	金钱	经验值
26	9000	9900	6560

攻击力	防御力	弱点
53	28	无

出现地点：ゴールドルの馆

No.206 ガルーダ BOSS

等级	HP	金钱	经验值
28	10000	10200	8800

攻击力	防御力	弱点
57	29	风

出现地点：サロニア城

No.207 オーディーン BOSS

等级	HP	金钱	经验值
40	31000	16800	20000

攻击力	防御力	弱点
81	35	无

出现地点：サロニアの地下迷路

No.208 リバイアサン BOSS

等级	HP	金钱	经验值
43	32000	17100	20000

攻击力	防御力	弱点
85	36	雷

出现地点：ドールの湖

No.209 バハムート BOSS

等级	HP	金钱	经验值
45	34000	16500	20000

攻击力	防御力	弱点
90	37	风

出现地点：バハムートの洞窟

No.210 ドーガ BOSS

等级	HP	金钱	经验值
45	22800	12000	13600

攻击力	防御力	弱点
89	40	无

出现地点：ドーガの洞窟

No.211 ウネ BOSS

等级	HP	金钱	经验值
44	21800	12600	16000

攻击力	防御力	弱点
86	42	无

出现地点：ドーガの洞窟

No.212 ティターン BOSS

等级	HP	金钱	经验值
46	29000	13500	27600

攻击力	防御力	弱点
96	44	无

出现地点：古代の民の迷宫

No.213 ニンジャ BOSS

等级	HP	金钱	经验值
47	24000	14400	28400

攻击力	防御力	弱点
96	46	无

出现地点：禁断の地エウレカ

No.214 アモン BOSS

等级	HP	金钱	经验值
48	33500	20350	26800

攻击力	防御力	弱点
96	46	无

出现地点：禁断の地エウレカ

No.215 くのいち BOSS

等级	HP	金钱	经验值
48	29000	14500	29200

攻击力	防御力	弱点
96	46	无

出现地点：禁断の地エウレカ

No.216 ジェネラル BOSS

等级	HP	金钱	经验值
48	35000	15600	30000

攻击力	防御力	弱点
105	46	无

出现地点：禁断の地エウレカ

No.217 ガーディアン			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
49	33700	16500	31600
	攻击力	防御力	弱点
	107	46	无
	出现地点		
	禁断の地エウレカ		

No.218 スキュラ			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
49	35000	16200	30800
	攻击力	防御力	弱点
	104	46	无
	出现地点		
	禁断の地エウレカ		

No.219 まおうザンデ			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
50	49999	25000	34000
	攻击力	防御力	弱点
	110	48	无
	出现地点		
	クリスタルタワー		

No.220 ザンデクローン			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
49	39000	15000	24800
	攻击力	防御力	弱点
	109	45	无
	出现地点		
	暗の世界		

No.221 ケルベロス			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
55	99999	66666	66666
	攻击力	防御力	弱点
	123	46	无
	出现地点		
	暗の世界		

No.222 2ヘッドドラゴン			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
55	99999	66666	66666
	攻击力	防御力	弱点
	151	46	无
	出现地点		
	暗の世界		

No.223 エキドナ			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
55	99999	66666	66666
	攻击力	防御力	弱点
	117	46	无
	出现地点		
	暗の世界		

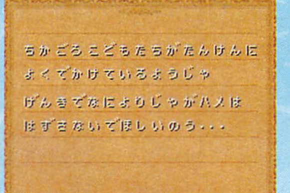
No.224 アーリマン			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
55	99999	66666	66666
	攻击力	防御力	弱点
	107	46	风
	出现地点		
	暗の世界		

No.225 くらやみのくも			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
60	120000	70000	99999
	攻击力	防御力	弱点
	120	55	无
	出现地点		
	暗の世界		

No.226 てつきょじん			BOSS
等级	HP	金钱	经验值
81	199999	99999	99999
	攻击力	防御力	弱点
	255	155	无
	出现地点		
	海底???		

FINAL FANTASY III

■隐藏要素出现方法



触发隐藏要素的方法就是要用莫古网络（**モグネット**）给朋友和NPC送信，只给朋友或只给NPC送信都不能达到条件。给朋友送信的次数决定NPC能回信的次数。朋友之间互相送信次数只要达到8次就可以了（不用WIFI也可以），每次发完信都要等一个小时后再发，其实只要把NDS的系统时间向后调一小时就行了。下面介绍的隐藏任务都是以和朋友完成8次通信为基础。

■隐藏职业——洋葱剑士

和**トパパ**长老互通4次信后，在第4封信上会告诉你，村里的孩子到祭坛洞穴去探险，但一直都没有回来的消息。这时回到村子中和**トパパ**长老对话，再到祭坛洞穴中，在地洞口处看到3个孩子被怪物围着，上去解救他们后会得到水晶碎片，随后就可以转为洋葱剑士了。

■隐藏武器——创始武器

和**サラ**互通4次信后，**サラ**告诉你她项链坏掉的事情，到**サスーン**城右塔顶部找到**サラ**,说清详细去脉后，答应帮她修理项链。到**カズス**村中找到铁匠**タカ**，他无法修这个项链，然后给他发信（确认之前发过3次信），他告诉你传说中锻造师的消息。到**サロニア**北西，找到传说中的女锻造师，修好**サラ**的项链后，她希望主角们能帮她找传说中的金属**オリハルコン**。把项链交给**サラ**，然后给**タカ**发第5封信。

在巨大战舰入手后，给**シド**发第4封信（确认之前发过3封），**シド**会告诉你他家地下有怪物，打倒怪物后得到“谜之金属”，随后拿给**シド**鉴定，确认这就是要找的**オリハルコン**。

在进入水晶塔的禁断之地后，到魔剑士之村（**ファルガバード**）的河边找到女锻造师，她会给你打造创始武器（**アルテマウエポン**）。

■隐藏迷宫&隐藏BOSS

完成上面所有任务后，并且给4个老爷爷发了4封信后，给**アルス**发信(确认之前发过3次)，会收到**アルス**的第4封信，和**アルス**对话后就可以去隐藏迷宫了。隐藏迷宫的位置在浮游大陆右边（注意，不是在浮游大陆上），海面上有个黑影，潜水下去进入珊瑚丛就可以了。隐藏迷宫内的敌人都是能掉落洋葱装备的三色龙，最里面会遇到隐藏BOSS——铁巨人。

■各职业专用装备

完成给**サラ**修理项链的剧情后，女锻造师就算正式出现了。当你队伍中角色的职业熟练度达到99时就可以找她，她会给你职业卡片，证明该职业熟练度已经到达99，此外还会给你该职业的专用装备（其他职业不能装备）。

■职业对应卡片及专用装备一览

职业名	对应卡片	对应装备
すっぴん	ノービスカード	(饰)スターグローブ
せんし	ウォーリアカード	(斧)きょじんのおの
モンク	モンクカード	(饰)しゅらのこて
しろまどうし	ホワイトカード	(身)てんしのローブ
くろまどうし	ブラックカード	(杖)リリスロッド
あかまどうし	レッドカード	(身)クリムゾンベスト
かりゅうど	ハンターカード	(弓)アルテミスのゆみ
ナイト	ナイトカード	(剑)セイブザクィーン
シ–フ	シーフカード	(匕)グラディウス
がくしゃ	スカラーカード	(书)すべてのほん
ふうすいし	ジオマンサカード	(铃)しゅくふくのベル
りゅうきし	ドラゴンカード	(枪)まじんのやり
バイキング	バイキングカード	(锤)マイティハンマー
からてか	マーシャルカード	(身)マスターどうぎ
まけんし	ダークカード	(刀)あまのむらくも
げんじゅつし	エボカーカード	(头)ロイヤルクラウン
ぎんゆうしじん	バードカード	(头)バラードクラウン
まじん	マグスカード	(杖)ミレニアムロッド
どうし	デバウトカード	(杖)ホーリーロッド
まかいげんし	サマナーカード	(饰)せいれいのうでわ
にんじゃ	ニンジャカード	(刀)ムラマサ
けんじゃ	セージカード	(杖)けんじゃのつえ
たまねぎけんし	オニオンカード	(剑)オニオンブレード

BUG技

■复制魔法

首先要有一个没有装备魔法的人和装备要复制魔法的人。点击**まほう**并选择没装备魔法的人，然后在没有魔法的人那里选择交换（**こうかん**）指令，然后把光标移动到装备要复制魔法的人身上按B键取消，随后选择卸下魔法（**はずす**），这时会发现虽然没有魔法名称，但却是有魔法可以卸下，点A键就可以无限卸掉这些要复制的魔法。这个秘技主要是解决经济问题。

■复制道具

这个秘技只能复制在战斗中使用的消耗类道具。首先在战斗前将要复制的道具放在第一位，在战斗中将光标移动到要复制的道具上，然后同时按住方向键上+A，这时会发现光标迅速跳到了要使用道具的目标上，按B取消后，被复制道具就多了一个。

女锻造师所在位置一览

女锻造师会随机出现在10个位置，而且她会随着你的移动（指进入其他村子）而变化位置。这里推荐一个效率比较高的方法：由于回复之森和ギサール都是女锻造师出现的地点，而且距离比较近，可以在这两个地点进行反复寻找，总有一次会出现在这两个中的一个里，不过还是要看运气。


サロニア：从有两个黑魔的房间走右面隐藏道路进入地下2层


ウル：右边树林的井中


古代人の村：宿屋


ドーガの村：村子正中


サスーン城：右塔第3层


ギサール：有陆行鸟的小屋


レプリト：村子上方隐藏屋子中


古代遗迹：宿屋


回复の森：进入后右方


ドワーフの洞窟：进入地下湖的入口处





翔武的铁巨人讨伐记录

作为本作中的隐藏BOSS，铁巨人的实力还是非常强大的。铁巨人HP199999，攻击力255，防御力155。这种攻击力和防御力是比较恐怖的。物理攻击对他的伤害很少，骑士装备诸神黄昏和创始武器，攻击力合计295，在前列砍它32HIT也只费了750多，物理攻击显然是行不通的。魔法方面，由于铁巨人拥有全属性伤害减半的特性，带属性的魔法也是没有什么用场，而最有效的魔法就是黑魔法中无属性的“核爆（**フレア**）”。铁巨人的攻击也非常猛烈，在它HP降到60000之前，4次行动是陨石外加砍三刀，降到60000之后就变成了回身斩外加砍三刀。都能对我方造成很大威胁。所以，抗住它的攻击，并且能保证伤害输出是打倒铁巨人的关键。

首先我们先选择适合输出的职业。前面说到，打铁巨人用物理攻击的方法是行不通的，但有几种方法可以比较有效的攻击它。首先是忍者的投掷手里剑，熟练度高的话可以保证每下打它都是9999以上；只要知性够高，黑魔法“核爆（**フレア**）”和魔界幻士召唤巴哈姆特也能对它造成较高的伤害；再有就是吟游诗人的“破灭之歌”，由于“破灭之歌”是按敌人当前HP的百分比来决定伤害，熟练度10以下时给予敌人当前HP的10%伤害，每提升10熟练度就会增加1%的伤害，练到99熟练度时可以打掉20%。不过，敌人当前HP20%超出9999时，这种按比例计算的实际伤害却不会超出9999，但能给9999伤害也算比较稳定了。确认了几个伤害稳定的职业后，就该选择职业搭配了。笔者一共用了两种搭配打倒了铁巨人，在这里给大家介绍一下。





第一种打法

笔者第一次打过铁巨人的搭配是：骑士、诗人、导师、诗人。我方当前等级为71级，骑士HP5267、诗人1 HP4839、导师HP4784、诗人2 HP4568，推荐HP在4600以上。下面说一下各职业装备和准备工作。

骑士，双手水晶盾，身上全套水晶装备（**クリスタル系**），这些都是可以在禁断之地买到。注意，头部不用带缎带（**リボン**），第一是骑士需要追求高防御力，第二是BOSS的攻击会附加状态，但穿水晶甲后能中的状态只有沉默和中毒，这两种状态都无关紧要。

诗人，由于用的是双诗人的组合，武器方面都要准备双份的，主要需要以下几种竖琴：**マドラのたてごと、ラミアのたてごと、アポロンのハ-プ**。防具方面如果有99熟练度时从女锻造师那里获得的诗歌头冠，可以考虑戴上，虽然没有回避异常状态的效果，但35的物防和34的魔防很难得，没有诗歌头冠的话就用缎带。身上穿白袍（**しろのロ-プ**），这个在巨大战舰中有卖。饰物用守护戒指（**まもりのゆびわ**），在古代之民迷宫中打巨兽王（编号169**キングベヒ-モス**）掉落获得，在正常流程中也会获得两个。另一个诗人也这些装备。

导师，武器推荐圣杖（**ホ-リ-ワンド**）和长老之杖（**ちょうろうのつえ**），圣杖是从女锻造师那里获得，长老之杖是禁断之地获得。防具方面是缎带、白袍、守护戒指。



其他准备工作：**ディフェンダ-**（防卫者，骑士的剑），在古代遗迹有卖；**エリクサ-**（圣灵药），可以在三色龙身上偷到或者掉落；**フェニックスのお**（凤凰之尾），正常流程中可获得一些；**かめのこうら**（龟壳），打部分怪物有一定几率掉落，比如海底洞穴的**エ-ギル**。上面几个职业熟练度最好99，全员后列。准备工作做好后，就可以开战了。

诗人的作用主要是唱守护之歌（装备**アボロンのハ-プ**）和防御之歌（装备**マドラのたてごと**）为队友提升防御和降低伤害，一般是在同一回合内两个诗人一人唱一首，这样在下回合就可以唱破灭之歌（装备**ラミアのたてごと**）进行伤害输出了。骑士的作用是用**まもる**防御，顺便帮队友抗刀，此外还有就是使用**ディフェンダ-**给自己或队友加防御魔法。导师的作用就是一直使用LV7的**ケアルガ**给全体加HP。

笔者战斗时，第一回合让骑士用**ディフェンダ-**给自己加防御魔法，两个诗人分别唱防御之歌和守护之歌，导师全体加HP，这样可以保证骑士在第一回合是最佳状态，不但自己能有保证，同伴也有保证。

第二回合让骑士给导师加防御魔法，两个诗人用**かめのこうら**给自己加防御魔法。

第三个回合骑士用**まもる**防御，诗人还是唱那两首歌，导师还是回复，这样骑士就可以达到完美的防御状态，铁巨人砍骑士只减40左右，而其他人也是比较好的防御状态。歌效果是两回合，下回合两个诗人开始唱破灭之歌进行输出，骑士和导师仍然做相同工作。

之后的几个回合一直重复第3、4回合的动作。在铁巨人HP减少到近60000时，也差不多是防御魔法到时（防御魔法持续18回合，最好计算一下回合数），要在它用出回身斩之前第二次加防御魔法。铁巨人HP45000以下时，输出的伤害将不是9999，但还是要进行输出。不过输出的伤害也方便我们计算它剩余的HP了，在它HP降10000以下时，骑士可以抽出手来用道具“陆行鸟之怒（**チョコボのいかり**）”对铁巨人进行攻击。两三回合后，铁巨人就被击倒了。

第二种打法

第二种打法需要的职业搭配是：骑士、诗人、导师、忍者。笔者队伍等级和HP还是没有变化。

职业装备方面，前三个没有变化。忍者武器装备村正（**ムラマサ**），另一手装备源氏盾（**げんじのたて**）。除了身上装备风魔衣（**ふうまのころも**）之外，剩下两件装备源氏（暗黑洞穴入手源氏一套）。使用源氏的原因是提高防御力，由于忍者能用的盾只有源氏，而源氏盾只有一个，所以另一手装备村正提高速度。

由于从两个诗人变成了一个诗人，诗人的输出取消，改为唱防御之歌和守护之歌，从第二回合开始就保持着两首歌的效果。骑士和导师的工作还是如此。输出方面改为了忍者投掷手里剑，每回合能超出9999伤害，两回合合计下来要比双诗人高出许多，而且在最后40000HP时，忍者的输出速度比诗人要快很多，也稳定。

但这个组合的缺点是忍者的魔防较低，前期的陨石对他伤害比较大，而且一旦队伍中的诗人挂掉，复活、回复、提升防御、唱歌这些事情要做很久，而且节奏也容易被打乱。笔者用这个组合只打了14回合，扔了12个手里剑就把铁巨人搞定了，运气因素也占了很多。

以上的打法相对是比较稳定的，供大家参考，如果各位还有什么新颖的打法，或者低等级的打法，欢迎大家来投稿。



《最终幻想III》剧情小说

咣铛、我们的主角比较不光彩地出场——掉进了一个洞里。

这就是主角鲁内斯，被长老托帕帕和妮娜养育的少年。在旺盛的好奇心下出村游玩，没想到掉进了因大地震而形成的洞穴中。

"糟糕，没想到这里竟然有个洞。"

鲁内斯刚在洞里没摸索多久，就碰到了怪物的袭击。鲁内斯还算幸运，只身闯出了洞穴。他来到了一个祭坛似的地方，听到了神秘的声音……

"你被选中了。"

"谁？谁在那里？"鲁内斯呼喊道。

"到访这黑暗大地的人啊，你作为承载希望的人被选中了。"

鲁内斯顺着声音往前走去，看到了一块蔚蓝色的水晶。

"难道是这块水晶在说话？"鲁内斯困惑着说。

"现在，世界快被黑暗笼罩住了。再这样下去，光明会失去，一切平衡将会崩溃。"水晶继续发出声音。

"你在说些什么啊？"鲁内斯完全不懂了。

"你首要做的事情就是去和与你有着相同命运的伙伴相会。到那时，我会给予你们最后的光明、希望的警示。去吧，开始你的旅行吧。"

水晶发出这段声音后，鲁内斯只感觉眼前一阵炫耀。

"哇！？等等！我还有要问的事情呢！"

光芒过后，鲁内斯被传送到了地面上。鲁内斯带着困惑回到了自己长大的村庄乌尔村。听说长老正在寻找他，鲁内斯就马上来到了长老的房间里。

长老托帕帕徐徐说道："你来了，没想到你会被选中……。你首先要明白，这不是件偶然的事情。水晶根据它的意识选中了你。"

"突然对我说这些，可我什么都不明白啊，什么光啊暗的！"鲁内斯急切地说道。

长老没有理会他，继续说道："从前，有个旅人带着一个婴儿来到了我这里。他面庞漆黑、衣服如烧焦一般，那个婴儿就是你。或许那个时候你就已经被水晶选中了呢……。来吧，孩子。不要浪费你心中的光明，出发吧！你的目的地是南边的卡兹斯村落。"

鲁内斯虽然困惑，也只好告别形同父母的长老和妮娜。在出发之前，鲁内斯走在村落的各个角落中，因为这次未知的旅行不知凶多吉少。忽然，在某个角落，他看到了和自己一起长大、也是被长老抚养的阿尔克。比起自己的外面贪玩儿性格，阿尔克是个内向、爱读书的少年，他的博学还是受到众人的承认的。不过他似乎遇到了一些小麻烦，一群孩子围着他，说什么根本没有幽灵存在、阿尔克骗人之类的话。阿尔克不敢反抗，只能默默地听着孩子们地讥讽。

鲁内斯自然看不过去，把孩子们都哄跑了。但是阿尔克却一言不发地跑开了。

"喂!别不说话就跑啊!"鲁内斯在后面喊。

"我不是懦夫。但我知道不行动不行。我不靠鲁内斯的力量，我要让大家看看！"阿尔克自言自语地跑开了。

鲁内斯向南来到了卡兹斯村。没想到阿尔克就在村口呆着。鲁内斯从背后捅了她一下，阿尔克被吓得赶紧捂着脑袋蹲下。

"别害怕，是我，鲁内斯！"

阿尔克这才站起来、转过身来。

"你要试自己的胆量也不用自己跑出来这么远吧。"

"鲁内斯，让我跟你一起去吧。"阿尔克央求道，"我要让大家看看我并不是一个懦夫，看，我自己都能来这里。放心，我不会给你添麻烦的。"

鲁内斯稍微考虑一下后，说："好吧。一起走吧。"

两人在村里转悠了一番，这里的人都只有轮廓，其它都是透明的，跟幽灵一般。从他们口中得知，他们都被"金"施了诅咒。

两人在旅馆里见到了希德。

"我是希德，从卡南来的。尼尔布的峡谷被大岩石砸坏了，我现在回不去了。于是我就在这里逗留了一晚。没想到成了这副德行。"希德边述说着自己的经历边指着自己的幽灵般身躯哭笑不得。

"鲁内斯！我们是不是应该帮助他们啊？"阿尔克转过头来问鲁内斯。

希德连忙搭话："是啊是啊。我把我的飞空艇借给你们，你们就帮帮忙吧。如果有秘银的戒指的话，诅咒就能被解开。可惜这个村子里没有啊……。就算想做新的，冶炼屋的塔卡也变成幽灵了，她女儿在冶炼修行中也不知跑哪儿去了……。不多说了，飞空艇就在西边的沙漠里。拜托啦！"

两人义不容辞，来到了西边的沙漠，不费吹灰之力就找到了飞空艇。在飞空艇上，一个少女在掌舵前面。

"啊！你们是什么人！？"少女看到他们两人很吃惊。

"我倒要问你是谁呢！？这艘飞空艇可是希德借给我们用的！"鲁内斯反问道。

原来这个少女就是卡兹斯冶炼屋主人塔卡的女儿——蕾菲亚。厌倦了严格修行的她最近经常离家出走。

"我叫蕾菲亚。在卡兹斯的冶炼屋也制作这艘船的若干零件哟！"

"原来你就是冶炼屋的小徒弟啊！？那还不快做秘银的戒指！"鲁内斯惊喜道。

阿尔克补充说："要想解开卡兹斯被施加的诅咒，就需要秘银的戒指。"

蕾菲亚惭愧地低下头："不好意思，我没好好修行，所以做不出来……。"

"希德听到了会大失所望的！现在可不是偷懒的时候啊！"鲁内斯有点急了。

"我想起来了。以前我爸爸做的戒指在萨森国王手中。你们带我去找国王吧。虽然我手艺不精，不能制作出秘银戒指，但我也很想救我的爸爸和卡兹斯的人啊！"蕾菲亚恳求说。

阿尔克也恳求鲁内斯："就让她一起来吧。"

"嘿嘿，你偷懒反而没被诅咒，也不错。"鲁内斯讥笑说。

蕾菲亚害羞了："不许再说啦……"

有了飞空艇果然便利，三人不一会儿就飞到了西边的萨森城。城门口站着一个人，他沮丧地说："城里的人都被金的诅咒变了样子。如果有了秘银戒指的话，诅咒就能解开了，看样子和卡兹斯遭遇了同一件事情。幸好我外出了才躲过了这一劫，我该怎么办才好啊……。"

蕾菲亚打气道："我是卡兹斯冶炼屋主人的女儿，国王那里应该有我父亲做的戒指。"

阿尔克也说："我们是来向国王借戒指的，拜托让我们见见国王吧。"

那个人想了一下说道："原来如此，那就让你们见国王吧。我先走一步。"

说罢，他就转身走进了城堡。鲁内斯三人跟着他进了国王所在的接见厅。刚才那人正单膝跪在地上请安。还真是，国王跟卡兹斯村的人一样，也变成了幽灵般的透明人了。

"受到金的诅咒，所有人都变成了这个样子……"萨森国王无奈地说。

刚才那人站起来说道："陛下，这些人说如果想解开诅咒，需要秘银戒指。"

"原来如此，利用秘银戒指的力量封印金……但最关键的戒指被萨拉拿着,现在找不到她啊……"

"萨拉公主吗！莫非她被金拐走了！？"那个人很是着急的样子。

"我的萨拉啊……金就在这里往北的封印洞窟里……"国王指引道。

"明白了。我们去封印洞窟去看看！"鲁内斯毫不犹豫地答应前往。

"陛下，请允许我和他们同去，一起救助萨拉公主！"在旁边一直躬身不起的那个人再次说道。这个时候他做了自我介绍，原来他名叫英格斯，忠心效命于萨森王。

萨森国王对英格斯的勇敢很是欢喜："说得好，英格斯！你们同意吧？"

"当然没问题！他比起我旁边这俩人可强多了……"蕾菲亚打趣道。

"嘿，敢说我俩！？不过有个士兵跟随，确实感到放心多了。"鲁内斯说道。

"封印洞窟里有隐秘的通道，记住，骸骨是关键……"国王提醒说，"拜托了，英格斯，还有你们这些年轻人。解开金的封印救助大家吧！"

四人来到了封印洞窟，在地下第二层看到了萨拉公主就在前面走。

"英格斯！你没事啊！！"萨拉公主看到英格斯的平安到来很是激动。

"公主殿下！这里交给我们吧。请你回城中

去。”英格斯说道。

蕾菲亚补充说：“回去之前先要把秘银戒指给我们哦！”

萨拉却说：“不，让我跟你们一起去！我也是因为想要救助大家、封印金才来到这里的！”

“好难缠的公主……咋办？”鲁内斯问众人。

蕾菲亚提议道：“让英格斯好好保护公主不就得了？”

英格斯不太情愿地点了一下头：“我当然会……”

“谢谢！多多关照哦！”萨拉高兴地说。

众人继续前行，终于在最深部找到了金。

“金！受死吧！看我用戒指封印你！！”萨拉举起戒指开始了封印。

不过，金还在面前。

“哎?为什么!? 没有效果!!”萨拉吃惊道。

金大笑道：“呼哈哈哈哈！恢复了黑暗力量的我根本不吃这套！”

众人和金激斗后打败了金，萨拉公主趁势举起戒指封印了金。没想到，除公主以外的四个人却要消失。

“公主殿下，不用管我，快回城吧！”英格斯叫道。

“英格斯！不要消失！！”萨拉大喊。

四人又来到了当初鲁内斯曾经到过的祭坛上。

“发生了什么！？”英格斯困惑地说。

鲁内斯看到了那块水晶：“哎呀！这里是水晶所在的那个地方！！”

水晶发出了声音：“是我呼唤你们来的。”

四人看着水晶徐徐升起。

“你们作为拥有希望的人被选为光明的战士。接受我留存的光明、最后的希望吧。再这样下去，我这点仅存的光明也将消失，一切的平衡将会崩溃。接受我的光明的话，水晶会发挥你们潜在的巨大力量。”

四人听罢，毅然接受了水晶的请求。为了驱散黑暗，恢复昔日的光明！

“从里面的魔法阵出去后、开始你们的旅途吧！光明的战士们啊！”水晶闪出光芒以后不再出声了。

四人通过魔法阵回到了地面上，然后径直向萨森城归来。

公主萨拉就在城门前，看到大家平安无事地回来，萨拉很是激动，特别是对英格斯。

英格斯也很激动：“公主殿下,您平安就好。”

萨拉公主拿着戒指说：“只要在圣泉那里洗净戒指就应该能解开诅咒了。圣泉在城的地下，咱们赶快去吧！”

众人来到圣泉，萨拉公主将戒指投入到水中。

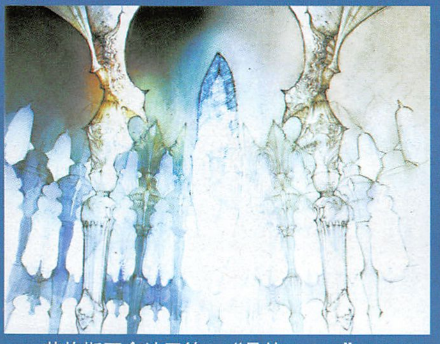
“这样应该能解除诅咒了，去看看父皇那儿怎么样吧！”公主自己留在这里看戒指，催促众人去看看效果如何。

众人来到皇宫，萨森国王已经恢复正常的样子了，侍卫们也变回了原样。

萨森国王大喜道：“谢谢你们这些年轻人！多亏了你们，所有人都得救了。”

鲁内斯说道：“那么，我们作为光明的战士该出发了。”

萨森国王吃惊道：“光之战士！？英格斯，你也去吗……？”



英格斯不舍地回答：“是的……。”

“这样啊，明白了。你们齐心合力的话，什么困难都能克服！”国王还是申明大义的。

英格斯大受鼓舞：“是！我们出发了！”

国王又想起来什么，说道：“对了！把这个拿去，说不定会派上用场。”国王把能涉水的交通工具送给了一行人。

众人离开皇宫，向野外进发。在离开城门时，城楼上传来公主的呼喊。

“旅行结束后一定要回来哦！”

英格斯放开嗓子回答道：“公主殿下！我们一定会再回到这片土地上！！”

四人离开城堡的第一站是卡兹斯村，蕾菲亚的父亲塔卡正在村口踱来踱去，他也恢复了正常的样子。塔卡看到蕾菲亚回来，喜极流涕。

“蕾菲亚!你没事吧!太好了，真是太好了!!”

蕾菲亚难为情起来：“爸，不要哭嘛，大家都看着呢……。”

“我担心死了，快回家吧，我的孩儿！”塔卡说罢转身往家走去。

“等等我，爸爸！”蕾菲亚追了过去。

另外三人去了旅馆，见到了希德。这个老头满脸白须，看起来精神抖擞。

希德看到众人回来欢天喜地：“干得好！我没看走眼!飞空艇让你们开最合适不过了。能不能把我带回卡南啊？我老婆在那儿还等着我回去呢。”

众人自然应允。他们去冶炼屋找到蕾菲亚和塔卡。

希德向塔卡说明了自己的来意："为了回卡南，我想出了一个办法，我想用飞空艇撞碎大岩石，硬闯过去。所以，能否在飞空艇的船头上装上秘银金属。"

塔卡考虑了一下就答应了："明白了！等一下！现在就做！蕾菲亚，你也过来帮忙吧！"

片刻功夫，塔卡父女二人回来了。

"做完了！飞空艇就放在村子的附近。"塔卡擦了擦汗说道。

希德赞赏道："不愧是名匠！果然神速！开始实施冲撞方案！"

众人来到了飞空艇，蕾菲亚早已等候在那里。

"你们可真够慢的！"

鲁内斯问道："哎？你怎么会在这儿！？难道又要离家出走啊！"

蕾菲亚解释道："我们和水晶有重要的约定啊！而且我不甘心就当一个打铁的。虽然爸爸把我这个孤儿含辛茹苦地抚养长大，但理想和亲情是两码事。"

鲁内斯惊讶道："哎！？你也是孤儿吗？"

蕾菲亚看着鲁内斯说："莫非你也是？"

阿尔克在旁说道："我也是！"

英格斯说道："等一下！我也是……。"

"水晶把我们这些孤儿召集在一起……。"鲁内斯揣摩着说道。

希德打岔说："听起来，这次的旅行很有意思。来吧，先实施撞击岩石方案吧！"

飞空艇开向西边，不远处的峡谷之间确实矗立着一块巨大的岩石。飞空艇鼓足马力迎头撞了上去。轰然一声巨响，大岩石被撞得粉碎，飞空艇也毁坏了。还好众人没有受伤，不过只能徒步走到希德的故乡卡南村庄了。

终于走进了村庄，希德答谢道："太感谢了！有什么我能办到的尽管吩咐。对了！我再做一艘飞空艇，说不定能帮上你们的忙。去见阿加斯国王吧！他知道飞空艇的秘密。这次你们真是帮上大忙了！欢迎随时光临！"说罢告辞了。

众人闲来无事，就在村落里转悠、拜访。他们在一家民宅里见到一个叫莉莎娜的女子。听她家人说她心爱的人一个人向东边的飞龙山去了。

莉莎娜整日在床上哭泣，今日也不例外。

"呜呜呜……。戴修，你为什么把我一个人留在这里，自己一个人去了飞龙山。呜呜呜……。"

鲁内斯看不下去了，说道："要不咱们也去飞龙山吧？"

蕾菲亚呼应道："嗯，去看看！"

众人毫不含糊，出了卡南村直奔飞龙山。爬上山顶不算难事，突然飞龙出现在上空，用它的利爪把四人捉到了巢里。一堆小飞龙刚破壳而出。有个男子从一个鸟蛋后面闪出来，并大笑道："我全看见啦！你们也真够衰的，被飞龙捉到时有够狼狈！"

鲁内斯反诘道："你还有工夫笑别人呐！自己不也是被这么捉回来的！"

那男子正是众人要找的戴修。他听完鲁内斯的话愣了一下，然后马上又大笑起来。

"哈哈哈哈!对对对，我也够衰！我叫戴修。"

话音刚落，飞龙出现在了上空。

戴修大喊："飞龙回巢了！！快藏起来！！"

俩女士飞也似的逃跑了。鲁内斯和英格斯却捋起袖子准备搏命。

戴修大急:"别傻了!没胜算的!走为上策!!"

看着飞龙的强大状，鲁内斯、英格斯知趣地跟着戴修逃跑了。

众人汇集到一处，戴修喘了口气说道："好险呐！幸亏我一向溜得快！对了，把这个拿着吧。"说着他拿出一个魔法书，"这是非常罕见的伸缩魔法，我买了是买了，就是用不好……。作为交换，带我一起去旅行吧。另外，我其实没有任何记忆，除了自己的名字外我什么都想不起来了。"

"我没什么意见。"鲁内斯倒是爽快地答应了，说罢看着蕾菲亚。

蕾菲亚忙说："干嘛看我啊!?喂，戴修，比起跟我们同行的事，你的莉莎娜哭得可伤心了!!"

戴修无奈地说道："……是吗。但我必须要完成一些事情，但我总想不起来是什么……。没关系！我会马上想起来的！遇见了你们这样靠得住的伙伴了嘛！！不能再说了，在飞龙追来之前我们得跳下巢！"

戴修说罢便跳了下去，众人也跟着跳了下去。

总算逃脱成功的众人来到了回复森林，里面的小矮人告诉他们，在南边的森林里有小矮人村的入口，但是只有小矮人才能进得去。戴修赠送的伸缩魔法派上了用场，5人利用魔法将自己变成了小矮人，并在南边的森林找到了小矮人村。

小矮人绍克吃坏了肚子，好像食物中毒了。众人用解毒药治好了绍克。作为感谢，绍克打开自己家中隐藏的通道。

这条通道通往海盗的据点。不过，在这里的海盗似乎没有豪爽的喜悦，个个都愁眉苦脸的，似乎遇到了什么麻烦。众人找到海盗头，据他说，自从那次大地震以来，海龙出没在海上，给他们带来很多麻烦，如果众人能够帮忙的话，他可以把他自满的航母号送给众人。鲁内斯一口答应了。

航母号就停靠在洞口西侧的岸边。不过众人

听说海龙很是强大，所以决定先不要挑战。看看能不能在北边的尼普顿海神殿找到些线索。众人来到海神殿，发现尼普顿海龙的石像的一只眼睛不见了。

“石像的嘴部是空的，估计通向里面。我们变成小人进去看看吧。”阿尔克提议道。

众人按照阿尔克的提议，变小后钻进了石像的内部。并在最深处找到了石像的眼睛。原来是被只大老鼠偷走了。击败大老鼠后，众人拿着石像眼睛回到石像前，并安了上去。

这时石像双眼放出光芒，并发出声音。

“谢谢，光之战士们。我是海龙尼普顿，感谢你们拿回了宝石。这颗宝石就是我的心，一旦失去，龙只剩下躯壳，并开始狂暴、肆虐。多亏了你们，我能再次回到这块土地上沉睡，守卫着水。但是水已经失去了它的光明。有人引发了大地震，将光明封在了地底下。光明的战士啊，虽然前方困难重重，但让我赐予水之牙，来克服它们吧。拜托了，取回光明……。”众人得到了水之牙，尼普顿海龙神也陷入了沉眠。

众人回到海盗据点找到了海盗头，按照约定，海盗头将航母号送给了他们。

众人驾驶着航母号来到了西南的托克鲁村。这里的人们见到他们这些面孔都惊惶失措地四散逃去。大部分民宅的门都被木板钉上了。在一座民宅内，一个母亲竟然央求众人不要将她的孩子掳走。众人说明来意后，这位母亲才放下心来，诉说了不久前的悲惨经历。原来，最近，经常有带着阿加斯纹章的士兵闯入村中，将村人掳走至西边的沙漠，她的丈夫也被带走了。众人又来到了村长的家，村长说自从那次的大地震以来，西边的沙漠就开始来士兵，士兵们抢夺年轻人和食物，村里于是就变成了这副模样。

众人去西南找到了古代人的村落，从那里得知阿加斯城就在北方，并且阿加斯城的西边有葛尔干族人的峡谷，那里的贤者有预知未来的能力。

众人先往北进入了阿加斯城，但是这里空无一人，而且一副乱糟糟的样子。于是，他们又转往西边的葛尔干族人的峡谷，在里面找到了大贤者。

大贤者说道：“使用这个魔法进入北部的欧恩塔。戴修，你的命运就在那里。”说完把能变成青蛙的魔法给了众人，“欧恩塔布满机关，要小心。”

众人来到阿加斯城北部的欧恩塔，刚进入，就听到神秘的声音。

“欢迎来到欧恩塔，这里将变成你们的坟墓……。”

塔里尽是老旧的机关，还伴随着神秘的声音，显得煞是阴森恐怖。在塔的顶端，只见一个大火炉，里面的火焰奔腾燃烧，前面站着一个满头蛇发的巫女正在施咒。

“奉赞迪大人的命令，我美杜沙要破坏这座塔，将这块大陆变回黑暗的星球。”她回头看见了鲁内斯一行人，冷笑道，“你们谁也阻拦不了我！”

一场血战开始，美杜沙败在了主角们的手下。戴修走向火炉，蕾菲亚在后面大叫。

“不可以靠近！太危险了！火焰升腾得这么厉害，好像就要爆炸了！”

戴修低头思索了一下，说道：“我的记忆终于恢复了！我是这座塔的守护人，是古代幸存下来的人。当塔出现异变时，我就会觉醒，在这之前记忆是沉睡的状态。”戴修不忘幽默，自己打趣说，“不过这次好像睡过头了，醒来时有些犯糊涂……。”说罢他又挠了挠头。不过眼前千钧一发的危机形势并不会因为他的插科打诨而减弱。

戴修看了看火炉里面，说道：“看情形不妙啊……，不过或许还有办法。如果不想出办法的话，我们的浮游大陆便会远离太阳，到时后果将不堪设想……。我先进去，阻止它的失控，你们继续前进！”

说罢他又向前迈进了一步，顿住，向后挥了挥手，说道：“就在这里告别吧……。虽然和你们在一起的时间不长，但这是我有生以来最愉快的一段时光！”

鲁内斯大声阻止道：“戴修！别干傻事！会死的！”

戴修坚定地说：“别担心，这就是我的使命！



你们逃出去之后去多瓦夫岛！那里应该有火的力量。再见！”戴修说罢跳进了火炉。

蕾菲亚大叫：“戴修！！！”

这时一声巨响，天旋地转，众人昏了过去。当众人醒来时，发现自己躺在航母号船上。

英格斯叹道：“我们的命是戴修救的……。”众人不禁陷入悲伤的气氛。不过很快，这种气氛被阿尔克兴奋的声音打破。

“快看，海中的旋涡消失了！我们可以去外面的海洋了！”

英格斯招手鼓气道:“走，向多瓦夫道迈进！”

蕾菲亚这时回身望着欧恩塔的方向，自言自语道：“戴修，谢谢你……。你一定要平安无事……。”

长期的战斗使大伙有些疲惫了，这次的外海远航正好能转换心情。一行人先绕了一大圈来到浮游大陆东南方的偏僻小岛基撒尔。这里虽然偏僻，但陆行鸟野菜和魔法钥匙是很有特色的特产。于是大家就买了些。

众人再次扬帆起航，这次的目的地是浮游大陆西北方的多瓦夫岛。到了岛上，众人进入了多瓦夫族人居住的洞窟。这里的族人个个呈紧张状态，严密把手着中央的祭坛。据说他们的圣物多瓦夫神角被偷走了一个，现在还剩一个被他们严密把守着。族长看到人类的到来很是高兴，恳求鲁内斯帮忙进地底湖夺回神角。原来多瓦夫族人都不会游泳，怪不得和小偷近在咫尺却不敢采取行动。热心的鲁内斯一行人欣然接受了委托。

鲁内斯他们变成青蛙潜入了水下，进入了地底下湖。在最深部，众人找到了梁上君子卡考。他正坐在成堆的金币和宝箱之中玩赏着神角。众人二话不说，打跑了卡考，夺回了神角。众人在上到地面的过程中，身后一直有个影子，也不知是什么东西，或许是光的现象吧。众人没有在意，返回了洞窟。

鲁内斯将神角带回了族长那里，族长解开了祭坛周围的结界，叫鲁内斯将神角放回原处。鲁内斯刚把神角放到祭台上，突然听见了卡考的笑声。

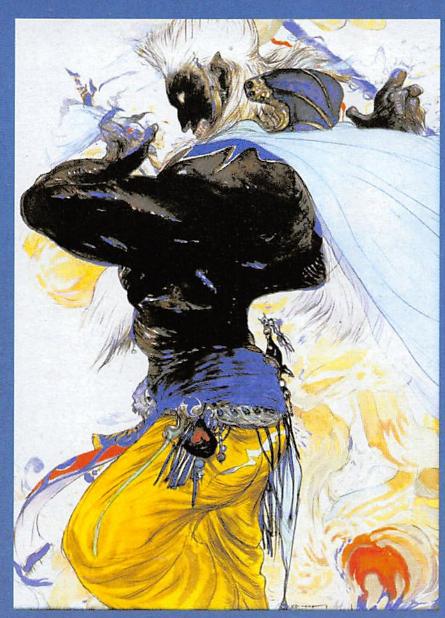
“哈哈哈！我化作了你们的影子跟你们来到了这里！”卡考出现在了祭台上，“两根神角我都拿走了！”卡考说罢跳下祭台，跑到远处。

鲁内斯暗叫不好。

“你们这些笨家伙！这个神角是冰的角，能够退去火焰，打开通往水晶的道路！这下火的水晶的力量归我卡考大人的啦！”卡考逃入了北方的熔岩洞中。

众人跟着追来，在最底层找到了卡考。

“呼哈呼哈呼哈！拥有了火水晶力量的我变得更加强大了！”卡考大笑道，“但是，不把你



们这些接受了光明的人打倒，我就得不到真正的火的力量。不好意思，你们就受死吧！”

卡考变身为火龙，不过还是倒在了鲁内斯他们的手下。众人夺回了两根神角。

“那就是火的水晶。”鲁内斯指着前面的水晶说。

这时，火水晶传出了声音:“光的战士们啊。我把沉睡在火焰中的光之心授予你们！能避开光与暗的人们啊，请再次将希望带给这个世界吧。”

接受完火水晶称号的众人回到地面的多瓦夫洞窟，将神角归还给了族长。族长万分高兴，作为答谢，族长送给了鲁内斯一把魔法钥匙。虽然鲁内斯在基撒尔村已经买了不少，但还是欣喜地接受了。

众人刚要离开时，一名男子倒在了地上。众人赶紧围过去搭救。

“哦，光之战士们啊……，请救救……，呜……。”男子躺在地上费力地说道。

“你到底怎么了！？”蕾菲亚关切地问。

“托库尔村被掠夺光了，马上就要被放火了。求求你们，救救他们吧！”男子虽然支持不住，但还是大声地恳求，“哈因能变换自己的弱点……。如果是学者的话就能看透它……。”说罢，男子说完便死去了。

众人急速奔向托克鲁村。刚一进村，众人便被一股奇怪的力量弄倒在地、动弹不得。

“这是怎么回事？”四个人都吃惊不已。

还没等四人弄清楚怎么回事，一群士兵便围

了过来，五花大绑把众人逮了起来。

“把他们押送到哈因大人的城堡去，当奴隶使。”

当鲁内斯醒来时，发现自己和其他人都躺在一片树林底下的牢房里。

还是英格斯冷静：“我们好像被带到了某处，先调查附近看看吧。”

众人四处搜索，在旁边的牢房中见到了阿加斯国王。

“我是阿加斯，是沙漠北边的城堡的国王。”阿加斯国王自我介绍道，“不过士兵们都被哈因的诅咒操纵了，现在恐怕城堡内空无一人了吧……。哈因这个混帐东西，原来还是我的心腹……。咳、咳……。”国王看来被气得够戗，开始不住地咳嗽。

“您没事吧，国王陛下……。”蕾菲亚关切地问。

“我没事。比起我的事情，还是打倒哈因重要。拜托了！”国王恳求道。

众人变小后从牢房的窟窿中逃出，不过在尽头等待他们的便是哈因。

“太美妙了……。黑暗派生出来的力量就是美妙……。”哈因自我陶醉地说，“不懂吗？这股力量的伟大之处！我利用这股力量驱动活着的树木和士兵，还有就是变成这个世界的统治者！！”哈因站了起来。

“别想阻止我，去死吧！”

面对强大的哈因，众人拼全力击败了他。哈因被击败后，大地颤抖了一下。

“什么？是地震？”鲁内斯疑问道。

“谢谢你们，勇敢的战士们。”这时墙壁发出了声音。

“哎？刚才是谁在说话!?是墙壁在说话吗！”英格斯吃惊道。

“我是活森林的长老，被哈因施加了诅咒。多亏了你们，诅咒解开了。谢谢，勇敢的战士们。快，把我体内囚禁的人们都放回原来的村子吧，回到活森林去吧……。”原来是众人所在的大树正在说话。

后面响起了热烈的鼓掌声，所有士兵和村民都在后面，他们的神志已经清醒了。

“快，回去吧。稍微忍耐一下，可能会很摇晃……。”

一阵晃动之后，众人回到了地面上。大树长老不再是那片阴森森的样子，它恢复了茂密的叶子，一派生气勃勃的景象。

“谢谢，终于回来了。收下这个吧，这是黑暗的力量，当道路受阻时，肯定会派上用场的。”

树下的小精灵飞来说：“多亏了你们，这片森林得救了！”小精灵说罢将风之牙交给了鲁内斯。

大树长老接着说道：“我现在虽然伤痕累累，但是我能自我恢复过来，这段时间我要熟睡一阵子了。从今以后的1000年内，谁也不能再踏入这片森林了。世界被黑暗侵袭的1000年前，这块浮游大陆诞生了。现在，你们这些光之战士被选中，并不是偶然的事情。来吧，光之战士们啊，从这块浮游大陆出发吧。现在你们应该能通往被黑暗侵袭的世界了。”

“被黑暗侵袭的世界？”鲁内斯疑惑地说。

“快去吧……，错过这个机会的话，下一次补救的机会就是一千年以后了。”大树长老催促道。

“再见了，各位。保重啊！”小精灵们开始欢送。

众人回到了阿加斯城，这里已经恢复了原样，并在皇宫见到国王。

“光的战士们啊，多亏了你们，和平才再次到来，衷心感谢你们。把这个拿去吧。”说着国王把一个小盒子交给了鲁内斯，“这是我王家世代相传的时之齿轮，是古代人做的。把这个交给卡南村的希德。”

鲁内斯听到希德的名字，高兴地说：“太好了！交给他的同时，再拜托他做艘飞空艇。这样我们就能飞出浮游大陆了！”

阿加斯国王点了点头，说道：“哦，原来你们认识他啊。那就更好办了。去吧，光之战士们!”

众人驾驶航母号来到了卡南村。他们在家中见到了希德。

希德看到众人从阿加斯国王那里得到的盒子很是吃惊：“时之齿轮！！”希德平静了一下，接着说道，“好的，等一下。我现在去把那个航母号改成飞空艇！”

希德出去改造去了，不一会儿工夫就完成了。

“改好了！！现在航母号是空海两用了！能变形的！不过，着陆点只能选择在海上……。我的技能看来是下降了。你们终于能走出浮游世界，回到原来的世界了！”

鲁内斯惊讶道：“能回到原来的世界！？”

阿尔克再博学，这时候也摸不清头脑了：“怎么回事？究竟你在说什么？”

希德挠了挠头说道：“看来是该告诉你们真相的时候了。我和你们并不是这个世界——即浮游大陆的人。”希德继续回想，“这是10年前的事情了。我和往常一样，用飞空艇承载着很多乘客。突然，世界被黑暗所笼罩。一声巨响，我昏了过去。当我苏醒过来时，我身边是已经粉碎的



飞空艇的残骸和一片火海。我从火海之中仅仅救出4个婴儿，就是你们。原来的世界变成什么样了，我现在也不清楚。用你们自己的双眼去确认吧！你们是光之战士，背负着艰巨使命的少年们！肯定能成功的！”

众人驾驶着新航母号驶向浮游大陆的边缘。在高空中，一股强烈的暴风云团席卷了众人。

“哇!这些云是!?力量好像被吸走一样……。”鲁内斯和暴风顽强地对抗着。

英格斯给众人打气道：“挺住！只要落地，一切答案肯定揭晓！”

此时，希德正在家门口为四人默默地祈祷：“愿你们能平安落地。拜托了，光之战士！你们是唯一的希望了！”

暴风过去，天空恢复了平静。

“穿过云层了？”阿尔克睁开眼睛问。

四人奔向船头，俯瞰外面的世界。

“好广阔啊！简直就是另外一个世界……。”鲁内斯被新景象惊呆了。

这里是一片汪洋大海，众人找了半天才找到了几块陆地。众人在海洋的最北端发现了一艘沉船。众人走进沉船的客舱里，发现一位少女躺在床上，好像受了重伤。一个老头站在旁边急得直打转。

“哎呀呀，艾莉亚大人，你不能死啊！再这样下去，我们的时间就真停止了！”

鲁内斯叫道：“喂！老大爷，镇静些！究竟发生了什么事！？”

“世界被黑暗笼罩，一切的时间都停止了。艾莉亚大人为了阻止这些……。”说道这里躺在床上的艾莉亚咳嗽了一下，老大爷又慌了，“哎呀呀，艾莉亚大人，你要挺住啊！”

“她好虚弱的样子，我们能做点什么呢……?”鲁内斯从背包里掏出了一包药，“给她吃点儿药试试吧。”

说罢，鲁内斯喂了些药给艾莉亚吃。这招果然灵验，艾莉亚不久就恢复了平稳的气息，并坐了起来。

“你们是……？这是那里？”艾莉亚疑惑地看着众人，忽然她发现了什么，说，“哎？你们心中的光！”

鲁内斯回答道：“我叫鲁内斯。我们四人是被水晶指引，并来到了这个世界。”

鲁内斯简短地向艾莉亚说明了经历。艾莉亚听完，高兴地说道。

“那你们是光之战士！太好了。水晶选中了你们。”

蕾菲亚插道：“但是世界的时间还是停止的啊。”

艾莉亚皱眉道:“世界果然被黑暗侵袭了……。必须把它变回原样才行。”她收起紧皱的眉头，坚决地说，“把我带到南边远处的水之神殿，把那里的水晶碎片献给被封印的水晶的话应该会有办法了!咳、咳……，拜托了!把我带到水之神殿！”

众人驾驶航母号来到南边的水之神殿，刚迈进大门，艾莉亚就直奔祭台前。

“太好了！这块碎片还残留着光明。”艾莉亚将水晶碎片拿在手中高兴地说。

蕾菲亚说道：“下一步是去找被封印的水晶对吧？”

艾莉亚回答说：“是的。将这块碎片献给被封印的水晶就能……。”

艾莉亚的话还没说完，阿尔克在旁插话道：“我想问一下，为什么会有碎片呢？”

艾莉亚回答道：“当黑暗想要吞噬世界时，为了从黑暗的力量中保护水晶，我们巫女便将水晶封印起来。我们坚信，总有一天光之战士会出现。碎片就是为了解开封印用的。来吧，让我们去北边的水之洞窟吧。”

众人来到水之洞窟里，被一扇门挡住。

“这是封印之门。它是为了不让任何人接近水的水晶而做出来的，只有巫女才能打开。”艾莉亚解释完，跪在了地上，念起了咒语。门消失了。众人继续前进。在洞窟的最底部，众人找到了水之水晶。艾莉亚将水晶碎片放在祭台上，开始祷告。

“水之水晶啊……重返光芒吧！！”

水之水晶在艾莉亚的祷告声中徐徐生起，并放出了耀眼的光芒。

“水之水晶重现光芒了！”蕾菲亚兴奋地叫道。

艾莉亚走下祭台，转身对众人说：“下一步就是将你们心中的光芒和水之水晶合为一体了。恢复了力量的水晶应该能够驱散笼罩世界的黑暗力量、取回所有的时间。”

众人转身离开祭台，准备接受新的称号。就在这时，艾莉亚突然大叫一声。

“危险！！”

艾莉亚推开鲁内斯，被一根冷箭射中，她也应声倒地。鲁内斯急奔到艾莉亚的身旁，大叫道。

“艾莉亚！振作起来！！”

这时从一块岩石后闪出一个巫师，他冷笑道：“光之战士，你们的运气还不错嘛。竟然能躲过我的诅咒之箭。我是被赞迪大人派来夺水晶之光芒的库拉肯。受死吧！！”

面对突施冷箭的库拉肯，鲁内斯胸中燃起怒火，不一会儿就收拾了他，为艾莉亚报了一箭之仇。

鲁内斯抱起艾莉亚，再次呼喊她的名字。

艾莉亚虚弱地说道：“……水之水晶恢复了光芒对吧。多亏了你们，谢谢……。呜，拿着这个，水之力量的称号……。”

“艾莉亚！挺住！！你能行的！！”鲁内斯大声吼叫着。

“……我已经不行了，你们走吧。拜托，一定要驱散黑暗，让世界重返和平……。”说罢，艾莉亚离开了这个世界。

“艾莉亚～！！”鲁内斯绝望地吼叫着。

突然，大地开始剧烈地摇晃起来。

“是地震！洞顶要塌了！”阿尔克指着洞顶叫道。

轰地一声，洞顶塌陷。所有人都失去了知觉。同时，茫茫大海退去，露出了一片片沉没在海底的陆地。

鲁内斯昏迷之中似乎听到了什么声音。

“光之战士们，去见多加……。要阻止赞迪的失控，必须有多加的力量。多加就在达尔古大陆……。”

鲁内斯醒来，发现自己躺在舒适的房间里的床上。床边站着其余三位同伴。

“这里是？”鲁内斯问道。

“水街阿穆尔。有个老爷爷把倒在水之神殿的我们救了出来。”阿尔克回答说。

英格斯补充说：“我们好像沉睡了三天三夜，这个世界有了翻天覆地的变化。”

蕾菲亚也说道：“街上的人好像都不知道时间曾经被停止过。”

众人出了旅馆，在街上遇见一个村民。村民说道。

“这所镇上流传着一个传说，说是4个战士出现，将溢满的光和暗打碎。”

刚说到这里，从旁边跑来四位长得一样的大叔，做了个基纽特种部队的造型又跑开了。

“哎:那些大叔是……:”鲁内斯疑惑地问道。

“呵呵，那些大叔认为自己就是那传说中的4名勇者！”村民边说边笑。

英格斯双手搭在胸前说道：“我可不想和那些家伙扯上关系。”

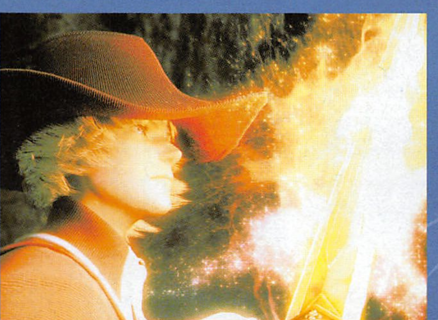
四人出了小镇，来到停泊航母号的地方，却发现船被铁链锁得严严实实的，根本无法开动。没办法，众人只得再回到小镇打探这是谁干的。

众人从镇上的人口中得知，船是被戈尔德鲁公馆的主人戈尔德鲁锁起来的。他声称自己有第四块水晶，锁船是怕外来的陌生人来抢他的水晶。不过除了这些措施，更可怕的是他的公馆前有条沼泽，谁掉下去都必死无疑。想要渡过它必须有浮游草之鞋才行，而浮游草之鞋就在小镇的下水道里。因为下水道怪物出没，所以入口被封死了。钥匙在镇长的手里。

四人来到镇长的家中。长老吉尔说道：

“我是这个小镇的镇长吉尔。找我有何贵干:”

鲁内斯回答说：“我们想找双叫做有钱人的鞋子，进入下水道……”



吉尔吃惊不小：“什么？去下水道！？那里很危险的！怪物出没频繁，就是为了不让大家受到伤害才封闭了入口的。”

阿尔克愁着说：“不能进入的话可就不好办了。为了找到第四块水晶，我们无论如何也需要那双鞋子……。”

“什么！？”吉尔听到这话更加吃惊了，“你们就是传说中的4战士？”

忽然，刚才的4位奇怪大叔破门而入，异口同声说道。

“什么！？4战士！？”他们四人之间互相对话起来。

“这不是在说我们吗？”

“是的、是的。”

“说是要进入下水道。”

“咱们先去！”

“对，咱们先去！”

说罢，四个大叔又一溜烟地跑没影了。

吉尔无奈地说：“算了，我带你们去下水道

吧！跟我来！”

吉尔带着众人来到下水道的入口，打开了封锁的闸门。

“嘿！下水道就在前面！加油哦！”吉尔鼓气道。

众人进入下水道，在地下三层看到了刚才先行闯进来的4位奇怪大叔。大叔们被一群小怪物包围，吓得不敢动弹。

“喂，快看！是刚才的奇怪大叔们。”鲁内斯指着他们说。

英格斯无奈地说：“没办法，救救他们吧。”

众人轻易地便击退了怪物，救下了大叔们。

“呀～，不好意思、不好意思！危机时刻还是你们帮了大忙啊！谢谢啊！”大叔们说话还真是一致，“我们一直以为四勇者指的就是我们，现在发觉错了、错了。可惜啊……。哈哈哈哈!”

众人不理会这些大叔，继续前进。在最底层见到了黛莉拉老婆婆。

“什么人？找我黛莉拉有什么事情吗？”黛莉拉似乎很是戒备，隔着大老远就开始发问。

英格斯转过身对大家说：“试试能不能让老婆婆把浮游草的鞋让给我们吧。”

英格斯向黛莉拉说明了来意，并表明了自己的身份。黛莉拉听完，咧开没牙的嘴笑道：

“哈哈哈，你们这些小毛头是传说中的4勇者……。我可不相信。算了。看你们来到这里也不容易，给你们得了。”老婆婆边说边从身旁的箱子中拿出一双鞋，说，“这就是你们要的那双鞋，接好了！”说罢把鞋扔了过去。

“危险！退下！”只听四位大叔从身后喊道。

英格斯赶紧闪到一旁，鞋被丢掉了地上，轰地一声竟然爆炸了！原来这不是浮游草之鞋，是老婆婆骗人的炸弹。英格斯心中感激，问道：

“奇怪大叔……？你们没有回到镇上啊？另外，你们怎么知道那是假鞋？”

奇怪大叔又一个个开始发话了。

“说什么见外的话呢，我们也想帮你们点儿忙啊。”

“以前我们见过浮游草之鞋的样子，所以一看就知道是真是假。”

其中一个向远处的黛莉拉大喊道：“喂！黛莉拉婆婆！这些人是真正的勇者！你就把鞋子借给他们吧！”

黛莉拉这次相信了，说道：“你们请求的话那就没办法了。拿去吧！”老婆婆把鞋扔给了英格斯。

“这下行了！有了这双鞋，我们就可以穿过戈尔德鲁公馆前的沼泽了！”鲁内斯兴奋地说。

英格斯再次向奇怪大叔们答谢说：“谢谢你们啊！这么危险的地方，你们还来帮忙。”

“没什么、没什么。来，抓住我们的手，让我们使用魔法带你们出去！”

众人被带到了地面上后，出镇一直向南走找到了公馆戈尔德鲁公馆。有了浮游草之鞋，众人顺利渡过了沼泽。公馆真是金壁辉煌，一切都是金子做的。众人在迷宫似的公馆里绕了半天才找到了戈尔德鲁。

“我是戈尔德鲁！水晶不会给任何人！去死吧！”戈尔德鲁向众人袭来。他自然不是光之战士的对手，很快就败下阵来。

“呜……，与其让你们拿走水晶……，还不如这样……!”戈尔德鲁挣扎着说，回身将水晶打碎。“哈哈！水晶破了!!”说罢，他消失了，还放下句话，“才不会让你们得到水晶!!哈哈哈哈哈!”

蕾菲亚慌忙说：“怎么竟然出此狠招？这个世界该变成什么样子！？”

阿尔克招呼大家说：“到外面看看怎么样了吧！”

英格斯稳住大伙，说道：“冷静下来！我们用这把钥匙打开航母号的枷锁吧！”说罢从座位前捡起了戈尔德鲁逃跑时丢下的钥匙。

众人回到航母号，用钥匙打开锁，驾驶着航母号遨游这片新的世界。当飞到西北方大陆的时候，地面上赫然矗立着宏伟的城市。众人想再接近欣赏时，被一发炮弹击中。航母号瞬时着起大火。众人赶紧逃脱，跑到了地面。

“呜嗯……，发生什么事了……。”鲁内斯看着被击毁的飞船，痛心地问。

“好像被大炮击中了。这究竟怎么一回事……。”英格斯不解地说道。

阿尔克沮丧地说：“航母号粉身碎骨了都……。我们该怎么办才好。”

英格斯嗅了嗅周遭的气味，说道：“这里的空气……，有硝烟的味道。看来这里发生了不平常的事情。”

城下双方军队正在对峙，城门也被士兵把守得死死的，向鲁内斯他们这样的陌生人休想进入。众人只能向城外四方分布的城下町打探一些消息了。打听一番之后，众人得知这个国家叫做萨洛尼亚国，国王葛恩最近变得很反常，而且王子阿鲁斯还失踪了。城下町的很多商店都因为国王的封锁命令关门了。众人在西南城下町的酒馆里看见3个酒鬼围着一个少年。

“喂！这家伙自称是王子呢！哈哈哈，笑掉大牙！”一个酒鬼讥讽小孩道。

“王子殿下，您这是怎么了？大伙都嘲笑你呢！”另一个酒鬼挑衅说。

“别欺负小孩子！”连懦弱的阿尔克都看不过去了。

“你们是谁！？找死呐！”酒鬼们气势汹汹地袭来。

不过，在光之战士们面前，他们也就是纸老虎一个，马上就被主角们打跑了。

“谢谢你们帮了我！我是阿鲁斯，是萨洛尼亚国王葛恩的儿子。”

“这个国家究竟发生了什么事?”阿尔克问道。

阿鲁斯低下头来说：“父王突然和同盟国开始了战争。我试图劝阻父王，但是他根本听不进去，还把我流放到了城外。”阿鲁斯抬起头来求众人，“拜托，能否助我一臂之力！我要见到父王，问清原因……。”

阿尔克点头道:“明白了。虽然我们不知道能帮上多少忙，但我们愿意！”

“太感谢了！”阿鲁斯感激不已。

鲁内斯一行人带着王子再次来到主城的城门前。守卫们见到王子又惊又喜。

“这不是王子殿下吗……。”守卫说道。

阿鲁斯急切地说道：“请让我进去！”

守卫无奈地回答道：“王子殿下，您是被流放的身份，我们不能让您进去……。”

这时，从城内出来了一个士兵，向守卫嘀咕了几句。

“什么？国王陛下说可以放行进去？”守卫稍微愣了一下，马上转身对王子说，“阿鲁斯王子，方才失礼了。您可以进入城内了。”

方才出来的士兵带着五个人来到一间大寝室，说道：“今晚请好好休息。明天可以见国王。那么，我告辞了。”说罢，士兵走出了房间。

夜晚，漆黑一片，阿鲁斯睡不着觉，小声问道：“已经睡着了吗？”

阿尔克小声回答说：“没有呢，还没睡。”

阿鲁斯和阿尔克从床上爬了起来，坐在床上聊天。

“父王这是怎么了?竟然把我流放在外……。”阿鲁斯沮丧地说，“难道他已经不爱我了吗？”

“王子殿下……。”阿尔克劝慰阿鲁斯说，“天底下没有不爱自己孩子的父母，绝对有什么原因……。明天见到国王后肯定能搞清楚。”

阿鲁斯忐忑不安地说:“总觉得有些害怕……。”

两人有些困意，各自入睡了。熟睡间，国王葛恩竟然悄声潜入，来到了阿鲁斯的窗前。

“阿鲁斯！受死吧!”葛恩国王举起一把明晃晃的匕首，眼看就要刺向熟睡中的王子。不过匕首却在半空中停住。

阿鲁斯听到叫声，一骨碌翻身，看到这幅情景，大惊失色道：“父王！您要做什么！？”

众人也纷纷醒来。这时，不知从哪里出来个蒙面人，催促国王说:“你怎么了?快对王子下手!”

国王拿着匕首的手在空中举了许久，最后还是刺了下来。不过目标不是王子，而是刺进了自己的身体。

“父王！父王！”阿鲁斯大叫。

“呜……，这样就不用再被操纵了……！”国王跪在地上手捂伤口痛苦地说。

蒙面人恨恨地说：“可恶！为什么操纵术不管用了！？”

葛恩国王对蒙面人说道：“要我亲手杀死自己的孩子，不如自己结束自己的生命。才不会让你得逞！”

蒙面人恼羞成怒：“好，那我就送你们一起上西天！受死吧！！”

阿尔克跑过来挡住了王子，大叫：“阿鲁斯王子殿下，您退后！我们来对付他！！”

蒙面人实力强劲，众人拼尽全力才击败了他。阿鲁斯跑到葛恩国王的身旁，大叫道。

“父王！”

葛恩国王躺在地上奄奄一息，他徐徐说道：“那个蒙面人叫基加梅斯。我一直以来受到他的蛊惑，做了很多错事……。”国王深情地看着阿鲁斯继续说，“我以为你不会原谅我了，但幸好你回来了，让我的灵魂重新获得了自由……。阿鲁斯，答应我，继承我的王位，让萨洛尼亚恢复和平……。”说完，国王逝去。

“父王!!”阿鲁斯哭喊着。许久，阿鲁斯才站起身来，擦干了眼泪。

“谢谢各位。我曾经怀疑过父王……。”阿鲁斯转过身来惭愧地说道。

阿尔克劝慰道：“没那回事！王子殿下是深爱着国王的……。”

阿鲁斯精神为之一振，说道:“谢谢你，阿尔克。我要继承父王的遗志,治理萨洛尼亚国。多亏了各位的帮忙才得以打倒这个罪魁祸首!万分感谢!”

阿尔克崇拜地两眼直放光：“好有型啊！阿鲁斯王！”

新的国王登基，举国欢庆。和同盟国之间的战争也停止了。商店也恢复了营业。作为答谢，阿鲁斯叫学者们把研究、制作好的新型飞空艇鹦鹉螺号送给了鲁内斯一行人。

拿到的新型飞空艇真是非常的棒！如疾风电掣一般，流线型的机身使阻力大大减小。众人抱着试一试的心理，打算通过南方一处有强风阻挡的山谷。果然不出所料，鹦鹉螺号轻松地通过了山谷，四人降落在多加公馆的门前。四人刚踏入房门便听到了一个声音。

"什么人!?知道这里是魔道师多加的公馆吗?众孩儿，给我上！"。

这时，两只莫古利冲了出来，貌似守卫的样子。不过，莫古利并没有攻击，而是围着众人转了几圈后站在一旁。一看半天没动静，公馆主人多加走了出来，刚才说话的就是他。

"嗯！？难道你们就是……？"多加边说边打量了一番，说道，"你们是光之战士啊。那我有话对你们讲……。"多加开始讲述。

"有个人要把黑暗带给这个世界，他叫做赞迪。赞迪以前和我一样是魔道师，一起拜大魔道师诺亚门下学习魔法。诺亚老师死前，把他的魔力留给了我，把梦的世界留给了乌妮，把作为人类的生命留给了赞迪。可是赞迪不喜欢老师的安排，离开了这块土地。后来，赞迪用黑暗的力量笼罩了大地，停止了时间的流动……。赞迪通过停止时间，来达到从人类有限的生命中解放的目的……。但是，你们光之战士的出现使得时光重新流动，赞迪要再度停止时间。必须阻止他才行！来，让我赐予你们力量吧！拜托，把我带到魔法阵的洞窟。我房间的蜡烛是打开洞窟隐藏的门的开关。"

众人变小后进入秘道，跟着多加跑过几个魔法阵。多加忽然在前面停下，气喘吁吁地说道。

"咳、咳！必须尽快！看来我活不了多久了……。这样吧，我对你们的飞空艇施加魔法，让它能够潜入海底……。"说完，多加开始施法。施法完毕，多加指引道。

"去萨洛尼亚的南边……，时之神殿沉睡在二本角海峡的海底。那里应该有诺亚之琴。"

"诺亚之琴？"鲁内斯不解地问道。

多加转过身来对众人说:"诺亚之琴是能够进入梦界的魔法。用它把乌妮从梦界里带出来……。我现在从魔法阵跳到异次元，去取回艾乌雷卡的钥匙，得到巨大船无敌号。"多加向前走了几步，说道，"再会了！我把你们传送到地面上！代我向乌妮问好！"

多加将众人传送至地面上。众人马不停蹄地赶到时之神殿，在最底层找到了诺亚之琴。被时间封印住的魔幻之琴诺亚之琴开始奏起了音乐。琴的封印解开了。

众人拿着琴来到乌妮沉睡的洞窟，一只红色的鹦鹉陪伴在熟睡的老人身边。鲁内斯对着乌妮谈起琴来。

"呼噜、呼噜、嗯、嗯……。"乌妮由熟睡转为开始醒来。

鹦鹉高兴地叫道："好灵、好灵啊！乌妮起来了！"

乌妮伸了个懒腰，懒懒地说道："啊～，睡得真舒服！来，奥姆，到我肩膀上来！"

鹦鹉很是乖巧，飞到了乌妮的肩头。

"下面是早操时间!!"乌妮说罢竟然开始跑起圈来，众人不禁为她那把身子骨捏了一把汗。

乌妮一时兴起，跳到了床头上叫道:"下面有请自梦界而来的乌妮登场!!哈哈哈哈!!一直以来我都在梦境里呆着！啊～啊！这个世界看起来也不错嘛!!"乌妮转过头来对阿尔克说，"对了，你们的事情已经在梦境中听多加说了。总之得先得到巨大船才行！巨大船能飞跃高山。巨大船应该在古代遗迹中，那么，咱们出门喽。"

鲁内斯吓了一跳，说："哎，您也去！？"

乌妮又转过头来对鲁内斯瞪眼道:"什么！？难道你想说和一个老太婆在一起很不情愿！"

鲁内斯连忙摇头道:"不、不,不是那样的……。"

乌妮说道："那么就代表没有问题喽。"

众人刚想起身出发，乌妮忽然回过身来说道:"哟，不行不行，差点儿忘了。趁着我还记着还是先交给你们吧。"乌妮把火之牙交给了鲁内斯。

鲁内斯拿着火之牙问道："这是？"

乌妮解释说:"你们拿着两颗牙对吧。那么这就是第三个呀!可不许丢了!这些东西可是为了打倒赞迪做出的4座像的关键玩意儿。剩下的最后一个牙是土之牙。想





要拿到它必须有巨大船。走吧。”

五人来到北边的古代遗迹，只见这里早有众多学者在研究地形了。苦于入口被大石挡住，学者们寸步难行。

“交给我吧！”乌妮走到大石前，说道，“只要击碎梦境中的岩石，就这破石头也不在话下，看我怎么把它抛到异次元边上去。喂喂喂，这很危险的，你们远处看着就行了……。”

乌妮伸出手来，用意念将所有的大石弄没了。

乌妮气喘吁吁地感叹道：“呼、呼……。看来真的是上了年纪了。”她转过身来，对众人说道：“快，继续前进。深处就是巨大船无敌号。”

众人在古代遗迹的最深处找到了一根绳梯，爬上去之后进了巨大船。无敌号果然配得起它的名字，真是庞然大物啊！

“记好了哦！从后面的楼梯下去就能回到地面。”乌妮也跟了进来，介绍说：“这艘无敌号能通过发动机的高速运转来翻山越岭。”

众人仔细听完了说明，异口同声说：“明白了！”

乌妮满意地点点头，说道：“跟我来！”

乌妮走到一个器械的跟前，说道：“往这里放进钱币，就能买到道具和强力的武器！后面是我施法召唤出的陆行鸟。出来！”一只巨大的陆行鸟出现在了众人面前。

“后面有床，累了可以休息。”乌妮指了指后面说。

介绍完毕，乌妮来回踱了几步，自言自语道：“多加在呼唤我……。”

蕾菲亚问道：“哎？您要离开吗？”

乌妮回答说：“是的。之后就看你们的了。一定要成功哦！首先要去阿穆尔北边的暗黑洞窟里得到沉睡的土之牙。然后到多加的公馆来，有东西给你们。加油哦！”

来到暗黑洞窟，在最底层的祭台上找到了土之牙。

阿尔克兴奋地说：“真的在啊！土之牙找到了！”

这时听见一个声音说：“打破长久封印的是何人……。”声音刚结束，不知什么东西向众人袭来。还好众人手疾眼快，躲过了偷袭。众人定睛一看，好家伙，是个巨人。不过他也就是空有个子，众人协力轻松收拾掉了他。

“走，去多加的公馆吧！多加和乌妮在那里等着咱们呢！”

“不急，既然有了土之牙，我们应该先找到土水晶得到称号才行。”英格斯提议说。

于是大家按照英格斯提的建议来到西北方的水晶之塔之外的围墙，叫做古代民的迷宫，并在第一个房间里就轻易找到了土水晶。

“土水晶！”阿尔克叫道。

众人刚想上前，便听到了一个声音。

“遵照赞迪大人的命令，把你们葬身于此!!”

还是跟刚才一样的巨人，虽然比刚才厉害了些，众人还是轻松干掉了他。

土水晶发出声音：“光之战士们啊，我的力量被恶人赞迪利用，他打算用黑暗把这个世界再度笼罩……。来，从我这里取走力量，将笼罩世界的黑暗的云层驱散。希鲁克斯之塔是收集了光的力量建成的塔。赞迪在那里打算利用光的力量召唤出黑暗的云层。光之战士们啊，去希鲁克斯之塔，阻止赞迪。”

众人进入塔内，却被一道封印的门挡住。无奈，众人只好先来到多加公馆求助。刚一进门，就听见多加的声音在房间内回荡。

“我和乌妮一直在等着你们。我们为你们准备了东西要给你们！”

“多加！？你在哪儿？”鲁内斯大声问道。

话音刚落，众人的脚下出现了一个魔法阵。

“这个魔法阵的尽头是一个洞窟。穿过它，来到我和乌妮的身边！”

众人进入魔法阵，穿过漫长的洞窟后，终于在一处瀑布前看到了两位老人。

“来得好！看来是将艾乌雷卡的钥匙恢复效果的时候了。你们需要和我俩战斗!”多加说道。

蕾菲亚摇头说：“啊！？为什么要这样做？这怎么能行！！”

多加回答说：“问得好！这是有原因的。从前，有件强大的武器因为人类无法驾驭它的力量，就被艾乌雷卡封印了起来。现在是解开它的封印的时候了！”

乌妮在一旁补充道：“为了让艾乌雷卡的钥匙恢复效果，就必须有我们战斗时所发挥的能量。”

“不可以！说什么也不能和你们战斗！”鲁内斯大声拒绝。

多加上前迈进一步说：“不懂事的孩子！那这样吧！你们不打倒我的话，你们就得死！！”

多加说完便向众人发起了进攻，众人不得已做出还击。他的魔法果然精湛，只是年岁已大，不几回合便倒下。

“多加！不要死去！！”鲁内斯痛苦地大叫。

乌妮也上前迈进，说道：“这次该我出场了！接招吧！！”

“别再上前了！我不想和您战斗！！”鲁内斯向后退了一步。

“罗罗嗦嗦什么!”乌妮又向前迈进了一步，说，“没关系的。即使我们的肉体失去了，灵魂不会消亡……。来吧！”

乌妮发起了猛攻，不过同样年事已高的她也很快倒在了鲁内斯一行人的面前。

“多加！乌妮！”鲁内斯赶紧跑到两位老人人的身边。

多加躺在地上缓缓地说道：“艾乌雷卡的钥匙完成了。把这个拿去……。”说罢，多加将钥匙交给了鲁内斯。

“多加！！”鲁内斯大叫。

“别担心。就算我的身体消失了，灵魂也常在……。赞迪就在古代像守护着的希鲁克斯之塔里……。去阻止他。不能让世界变成黑暗……。你们可以办到。……用寄存在你们心中的力量。”多加分别对鲁内斯、阿尔克、蕾菲亚、英格斯说道，“坚强的心、善良的心、爱怜的心、自信的心。将这些信念时刻铭记在心，祈愿会变成光明。驱散黑暗吧，光之战士们……。”

乌妮也说道：“得把这个给你们……。这是希鲁克斯的钥匙。是用来打开希鲁克斯塔的封印之门的。我们会一直守护你们的。也拜托你们救救赞迪……。”说罢，乌妮将希鲁克斯的钥匙交给了阿尔克。

“乌妮！！”阿尔克呼唤着。

两位老人用自己的声明打开了前进的道路。众人擦干悲伤的眼泪，来到了希鲁克斯之塔。众人来到了之前不能进入的封印的水晶门，这次有了多加的钥匙，封印之门被解开了，里面是禁断的艾乌雷卡之地。

众人在里面收集齐圆月轮、幻之魔剑正宗、传说的圣剑、长老的手杖、诸神之黄昏后，再度回到希鲁克斯之塔的水晶大厅里，并用希鲁克斯的钥匙打开了封印的门。众人一直爬到顶层，看见一面大镜子，走到跟前，里面清晰地映照了自己的身影。

“哈哈哈……。上当了吧！”这时突然响起了笑声，“照了镜子的人会被5匹龙施加诅咒。”

众人这时都动弹不得。

“可恶！身体不听使唤了！！”鲁内斯大叫。

“振作些！”众人听到了多加的声音。

阿尔克惊讶地说：“哎？多加！？”

“就这样，灵魂是不灭的。听好了，想解开魔龙的诅咒只需5颗光明的心……。在我把这5颗心找出之前，你们一定要坚持住!等着我!加油啊!!”多加的灵魂开始了寻找心灵之旅。

多加首先找到了萨拉公主，说道：“英格斯他们很危险!跟我一起来。想要解开魔龙的咒语，只能依靠充满光明的心……。我需要你的力量！”

萨拉公主吃惊道：“哎！？英格斯他！？好，请带我去！！”

第二站，多加来到了希德的住宅。

“希德，愿意助我一臂之力吗？”

“当然，鲁内斯他们的事，我自然不能袖手旁观！带我去！！”希德毫不犹豫地回答。

多加来到了欧恩塔，回顾了四周，叹道：“戴修……，你难道死了吗……？”

“哟，老爷子！”说曹操曹操到，戴修从一堆机械中爬了出来。

“你还活着啊！太好了！”多加又惊又喜。

“没见过你啊！干嘛盼我死啊！好不容易才完成了欧恩塔的修理，都是危险活儿……。浮游大陆差点又失控了……。”戴修边擦汗边说道。

“蕾菲亚他们很危险……。”多加说道。

戴修挠了挠头说道：“真是一波未平一波又起啊。没办法，走吧！！”

多加又找到了阿鲁斯，说道：“萨洛尼亚国王啊!阿尔克他们的性命有危险，请助我一臂之力!!”

阿鲁斯义不容辞地说道：“哎？阿尔克！我当然会去！！”

多加的最后一站是四个奇怪大叔的所在地。

“你们当中有一个人需要和我去救鲁内斯他们？谁愿意来？拜托了！”多加看着他们说道。

奇怪大叔的首领说道：“总算该勇者登场了!”他转过身来对其他三人说，“我去吧！！”

“加油！！”其余三人大声鼓气道！！

“交给我吧！！”首领做了个恶搞的POSE。

5个人出现在了鲁内斯一行人的身边，挡住了魔龙的诅咒。

“鲁内斯、阿尔克、英格斯、蕾菲亚！”戴修叫道。

“快！在我们抑制住魔龙的力量时快上去找赞迪！”萨拉催促道。

希德喊道：“不能让世界被黑暗吞噬！不能让时间停止！”

鲁内斯看了看前来的几人，激动地说："谢谢大家！"

众人跑过镜子找到了赞迪。赞迪正在呼风唤雨。他看到光之战士的到来，走下祭台说道。

"能来到这里，说明你们的本领不小嘛。"浑身散发着杀气的赞迪恶狠狠地说，"但是你们来迟了一步，世界已经开始被黑暗笼罩了。看我如何杀死你们、得到永久的生命吧！"

众人带着其他人的希望，斗志昂扬，击败了赞迪。

"即使打倒我也没有用了……。黑暗的灵，已经……。所有的一切将被黑暗笼罩。"赞迪艰难地说完，消失在了黑暗云团的旋涡中。这时，另外一个声音响起。

"我是为了将一切返回为无的状态而来的暗云。一切将被黑暗所笼罩，光明和黑暗全部返回为无的状态……。首先要做的就是把你们这些带着光明的人从这个世界抹杀！"

鲁内斯他们在异常强大的暗云面前根本不堪一击，只一招便被全灭。

众人在生死一线间中，听到了其他人的呼唤的声音。

"不要死……！"萨拉叫着。

"可别就这么窝囊地死！"戴修打气道。

"真正的勇者可不能随便死啊！"奇怪大叔打趣道。

"振作起来！"阿鲁斯叫道。

这时多加和乌妮出现。

"把我们的灵魂给你们吧。站起来！复活吧！光之战士们！！"多加说道。

多加和乌妮将自己的灵魂分给了四人，把四人从死亡边缘拉了回来。

"你们还有要做的事！由于赞迪的过错，光明的力量变弱了。黑暗的力量增强了。还有，赞迪被黑暗的力量支配了。而且是非常强大的黑暗力量……。我们的灵魂马上就要变成融为一体了……。我们该走了，再也无法帮助你们了……。剩下的你们，只有你们，要恢复光明和黑暗的平衡！去吧，向黑暗的世界！！"说罢，两位老人的灵魂消失了。

"明白！走，去黑暗的世界！"鲁内斯坚定地说。

"嗯，走吧！"蕾菲亚点头道。

"剩下的交给我们吧!"阿尔克自信满满地说。

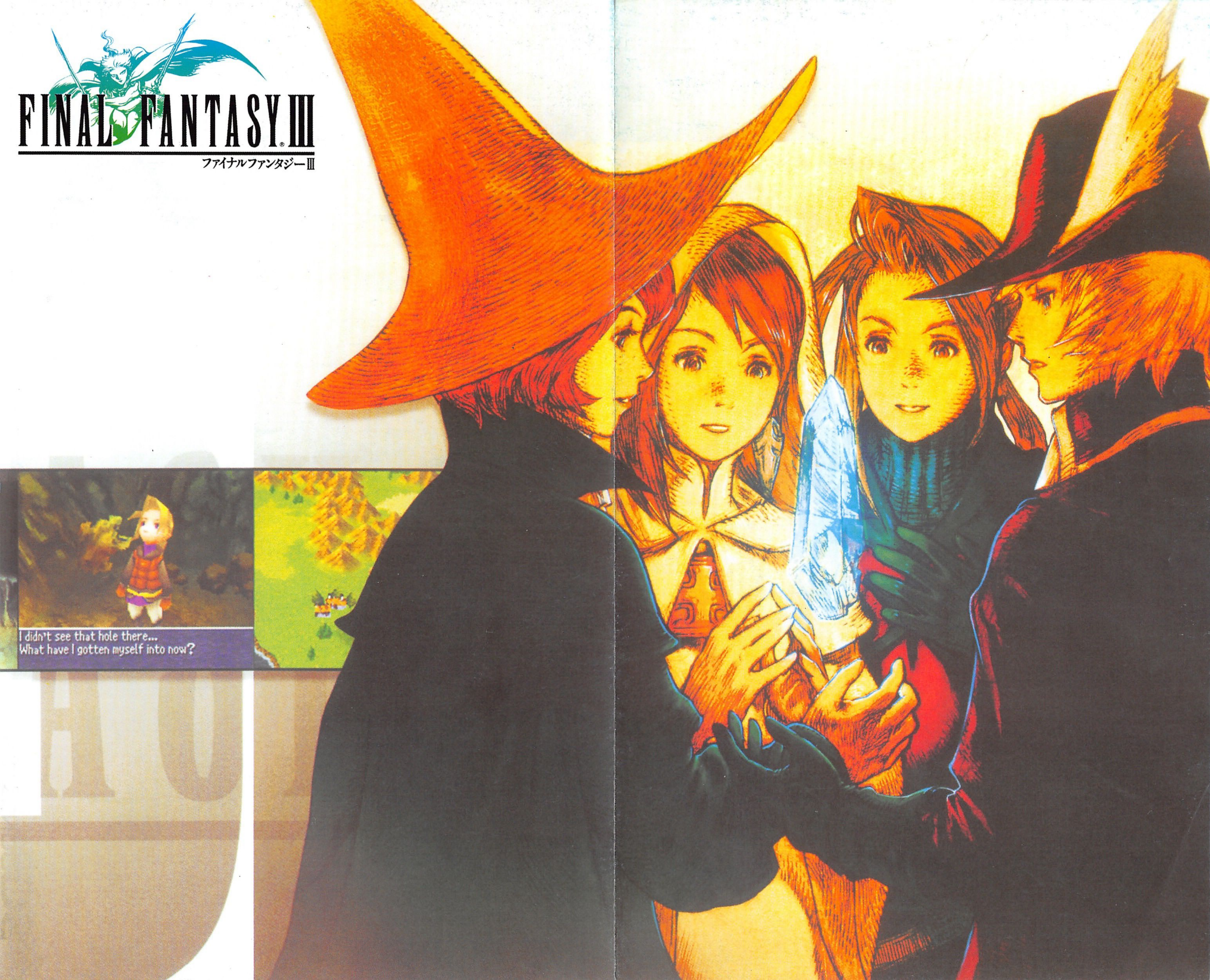
"走！不能辜负他们的希望。"英格斯说道。

众人走进赞迪刚才站着的祭台，闯入了黑暗世界。在分别击破了位于四个角落的水晶黑暗守护者后，众人再次站到了暗云的面前。

肩负着所有人类的希望、破坏了水晶庇护的光之战士们最终还是战胜了暗云。黑暗的云团退去，光明开始重现。一切又恢复了平衡。

剩下的就是每个人的结局了。这里笔者就不多说了。留下读者慢慢自己欣赏吧。




FINAL FANTASY III
ファイナルファンタジーIII
I didn't see that hole there...
What have I gotten myself into now?


NINTENDO DS®
冒険が始まる。
FINAL FANTASY® III
ファイナルファンタジーIII
2006.8.24 ON SALE
希望小売価格 通常版：5,980円（税込）/ 限定版クリスタルエディション：22,780円（税込）
ジャンル：RPG
http://www.square-enix.co.jp/ff3/